

**KEEFEKTIFAN METODE BERMAIN PERAN
DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERCERITA
SISWA KELAS VII SMP**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



oleh
Ika Nafisatur Rochaniah
NIM 12201241032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *“Keefektifan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP”*, ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 11 Agustus 2016
Pembimbing I,

Prof. Dr. Burhan Nurgiyantoro
NIP 19530403 197903 1 001

Yogyakarta, 11 Agustus 2016
Pembimbing II,

Kusmarwanti, M.Pd., M.A.
NIP 19770923 200501 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada ^{18/1 2016}..... dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Sudiati, M.Hum.	Ketua		16/8 2016
Kusmarwanti, M.Pd.M.A.	Sekretaris		16/8 2016
Prof. Dr. Haryadi	Penguji I		11/8 2016
Prof. Dr. Burhan Nurgiyantoro	Penguji II		12/8 2016

Yogyakarta, 16 Agustus 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya


Nama : Ika Nafisatur Rochaniah
NIM : 12201241032
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 11 Agustus 2016

Penulis,



Ika Nafisatur Rochaniah

MOTTO

“Karena sesungguhnya semua itu tergantung niat, barang siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil”

“Hari esok harus lebih baik dari hari sekarang”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk:

Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Eko Sumardi dan Ibu Wahyu Ningsih.

Terimakasih atas pengorbanan yang telah diberikan selama ini, yang tiada henti memberikan dukungan dan doa, sehingga saya mampu menyelesaikan kuliah dan skripsi ini.

Saudara laki-laki satu-satunya yang saya miliki, Wahyu Arianto. Terimakasih telah memberikan cinta, semangat, kasih sayang dan ketulusan dalam hidup saya.

Almamater tercinta Universitas Negeri Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya sampaikan ke hadirat Allah SWT. Berkat rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Skripsi untuk memenuhi gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan, karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terimakasih kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada saya dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Skripsi.

Rasa hormat, terimakasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada Prof. Dr. Burhan Nurgiyantoro dan Kusmarwanti, M.Pd.M.A., yang penuh kesabaran dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan selama saya menjalani bimbingan Tugas Akhir Skripsi.

Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada kedua orangtua, saudara, sahabat saya, serta teman-teman sejawat yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan dan dorongan, sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik dan lancar. Ucapan terimakasih secara pribadi saya sampaikan kepada Wawang Yustiana Fransiregar, atas pengertian, dukungan, doa dan kasih sayang, sehingga saya tidak pernah putus asa untuk menyelesaikan studi dan Tugas Akhir Skripsi.

Saya menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Untuk itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat saya harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Agustus 2016
Penulis,

Ika Nafisatur Rochaniah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoretis	7
2. Manfaat Praktis	8
G. Penjelasan Istilah.....	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori.....	10
1. Berbicara	10
a. Hakikat Berbicara.....	10
b. Tujuan Berbicara	11
c. Jenis-jenis Berbicara	12
2. Bercerita	12
a. Hakikat Bercerita	12
b. Tujuan Bercerita.....	13
c. Manfaat Bercerita.....	14
3. Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP	15
4. Metode Pembelajaran.....	16
a. Hakikat Metode Pembelajaran	16
b. Fungsi Metode Pembelajaran.....	17
5. Metode Bermain Peran.....	18
a. Hakikat Metode Bermain Peran	18
b. Fungsi, Tujuan, Manfaat Metode Bermain Peran	19
c. Keunggulan Metode Bermain Peran	20
6. Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita	21
7. Penilaian Keterampilan Bercerita	24
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Pikir	26
D. Hipotesis Penelitian.....	28
1. Hipotesis Pertama	28
2. Hipotesis Kedua	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	30
1. Desain Penelitian	30
2. Paradigma Penelitian	31
B. Variabel Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian	33
1. Populasi	33
2. Sampel	33
D. Tempat dan Waktu Penelitian	33
1. Tempat Penelitian	33
2. Waktu Penelitian	34
E. Prosedur Penelitian	34
1. Tahap Praeksperimen	34
2. Tahap Eksperimen	35
3. Tahap Pascaeksperimen	37
F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
G. Instrumen Penelitian	38
H. Uji Validitas Instrumen.....	41
I. Teknik Analisis Data	41
a. Uji Normalitas	41
b. Uji Homogenitas	41
J. Hipotesis Statistik	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	46
1. Deskripsi Data Penelitian	46
a. Data Skor Pretes Pembelajaran Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.....	46
b. Data Skor Postes Pembelajaran Keterampilan Bercerita	

Kelompok Eksperimen	48
c. Data Skor Pretes Pembelajaran Keterampilan Bercerita	
Kelompok Kontrol	50
d. Data Skor Postes Pembelajaran Keterampilan Bercerita	
Kelompok Kontrol	52
e. Kecenderungan Data Skor Kelompok Kontrol dan	
Kelompok Eksperimen.....	53
2. Hasil Uji Prasyarat Analisis	54
a. Uji Normalitas Sebaran Data	55
b. Uji Homogenitas Varians	56
3. Analisis Data	56
a. Hasil Uji Hipotesis Pertama.....	56
b. Uji-t Sampel Skor PretesKeterampilan Bercerita	
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	57
c. Uji-t Sampel Skor PostesKeterampilan Bercerita	
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	58
d. Hasil Uji Hipotesis Kedua.....	59
e. Uji-t Berhubungan Skor Pretes dan Postes Keterampilan	
Bercerita Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	59
B. Pembahasan Hasil Penelitian	60
1. Perbedaan Keterampilan Bercerita antara Kelompok Eksperimen	
dan Kelompok Kontrol.....	61
2. Keefektifan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran	
Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gamping ..	65
C. Keterbatasan Penelitian	68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	69
B. Implikasi	70
C. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA	72
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	75
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. SK dan KD Berbicara Kelas VII SMP Semester 2	15
Tabel 2. Langkah-langkah Metode Bermain Peran.....	23
Tabel 3. Desain Penelitian Eksperimen	31
Tabel 4. Daftar Populasi dan Sampel.....	33
Tabel 5. Daftar Sampel Penelitian	33
Tabel 6. Kisi-kisi Wawancara Tahap Praeksperimen	39
Tabel 7. Kisi-kisi Wawancara Tahap Pascaeksperimen	39
Tabel 8. Rubrik Penilaian Keterampilan Bercerita	40
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Pretes Kelompok Eksperimen	47
Tabel 10. Kategori Perolehan Skor Pretes Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen SMP Negeri 2 Gamping	47
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Postes Kelompok Eksperimen.....	48
Tabel 12. Kategori Perolehan Skor Postes Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen SMP Negeri 2 Gamping	49
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Pretes Kelompok Kontrol	50
Tabel 14. Kategori Perolehan Skor Pretes Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol SMP Negeri 2 Gamping.....	51
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Postes Kelompok Kontrol.....	52
Tabel 16. Kategori Perolehan Skor Postes Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol SMP Negeri 2 Gamping.....	52
Tabel 17. Perbandingan Data Statistik Skor Pretes dan Postes Keterampilan Bercerita Siswa SMP Negeri 2 Gamping.....	54
Tabel 18. Hasil Uji Normalitas Sebaran Pretes dan Postes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	55

Tabel 19. Hasil Uji Homogenitas Varians Skor Pretes dan Postes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	56
Tabel 20. Hasil Uji-t Sampel Skor Pretes Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	57
Tabel 21. Hasil Uji-t Sampel Skor Postes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	58
Tabel 22. Hasil Uji-t Berhubungan Skor Pretes dan Postes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	59
Tabel 23. Perbedaan Skor Pretes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Paradigma Kelompok Eksperimen.....	31
Gambar 2. Bagan Paradigma Kelompok Kontrol	31
Gambar 3. Diagram <i>Pie</i> Kategori Perolehan Skor Pretes Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen	48
Gambar 4. Diagram <i>Pie</i> Kategori Perolehan Skor Postes Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen	49
Gambar 5. Diagram <i>Pie</i> Kategori Perolehan Skor Pretes Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol.....	51
Gambar 6. Diagram <i>Pie</i> Kategori Perolehan Skor Postes Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	75
Lampiran 2. Silabus	95
Lampiran 3. Daftar Nama Siswa	97
Lampiran 4. Jadwal Penelitian	100
Lampiran 5. Soal Tes Bercerita.....	102
Lampiran 6. Pedoman dan Hasil Wawancara	104
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Instrumen	111
Lampiran 8. Hasil Skor Siswa.....	112
Lampiran 9. Tabel Distribusi Frekuensi.....	115
Lampiran 10. Tabel Uji Normalitas	120
Lampiran 11. Tabel Uji Homogenitas.....	125
Lampiran 12. Tabel Uji Hipotesis.....	128
Lampiran 13. Penghitungan KategoriKecenderungan Skor.....	133
Lampiran 14. Contoh Hasil Pekerjaan Siswa.....	136
Lampiran 15. Dokumentasi	140
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian.....	144

KEEFEKTIFAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERCERITA SISWA KELAS VII SMP

Oleh Ika Nafisatur Rochaniah
NIM 12201241032

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perbedaan keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP dengan menggunakan metode bermain peran dan keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP dengan menggunakan metode konvensional. (2) membuktikan keefektifan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa kelas VII SMP.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi* eksperimen. Model penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gamping. Teknik penentuan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Hasilnya ditetapkan kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol masing-masing kelas berjumlah 34 siswa. Uji validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli. Data diperoleh dari skor tes praktik bercerita pada masing-masing kelompok. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t dengan taraf signifikansi 5%. Data diolah menggunakan program komputer SPSS versi 20.0. Hasil uji prasyarat analisis menunjukkan bahwa skor pretes dan postes berdistribusi normal dan homogen.

Hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran dengan siswa yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional. Perbedaan tersebut ditunjukkan dengan nilai p sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05 ($0,000 < 0,05$). Kedua, metode bermain peran terbukti efektif dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil uji-t pretes dan postes kelompok eksperimen, diperoleh nilai p sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05 ($0,000 < 0,05$).

Kata kunci: metode, bermain peran, bercerita

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat dasar keterampilan, yaitu keterampilan menulis, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menyimak. Pada dasarnya tujuan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah menengah adalah agar siswa terampil mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Seorang siswa yang belum memiliki keterampilan bahasa dengan baik akan menemukan kesulitan-kesulitan dalam berkomunikasi, karena apa yang dipikirkan dan dirasakannya tidak dapat diungkapkan kepada orang lain dengan jelas.

Kegiatan berbahasa yang produktif adalah kegiatan menyampaikan gagasan, pikiran, perasaan, atau informasi oleh pihak penutur. Bercerita termasuk salah satu bentuk dari kegiatan berbahasa yang produktif dan merupakan salah satu bentuk dari keterampilan berbicara. Kegiatan bercerita memiliki peranan penting di dalam pembelajaran sekolah khususnya dalam melatih siswa berkomunikasi. Melalui kegiatan bercerita seseorang dapat mengungkapkan perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dibaca, dilihat, dan membagikan pengalaman kepada orang lain. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Handayu (2009: 30) bahwa kegiatan bercerita adalah membicarakan kembali sesuatu yang telah didengar atau sesuatu yang telah dilihat.

Kegiatan bercerita adalah budaya masyarakat Indonesia sejak zaman dahulu yang mulai ditinggalkan. Orang tua pada zaman dahulu sering bercerita sebagai pengantar tidur anaknya, sehingga anak dilatih untuk berimajinasi sesuai dengan cerita yang mereka dengar. Keterampilan bercerita juga dapat membantu anak memperoleh bahasa, karena melalui bercerita anak dapat mengolah kembali semua pengalaman dalam bentuk lisan. Pada dasarnya, kegiatan bercerita dan mendengarkan cerita menjadi satu aspek yang penting bagi anak untuk memperoleh bahasa, kosa kata baru, informasi, pendidikan emosi, dan kreativitas. Melalui kegiatan bercerita dan mendengarkan cerita anak akan memperoleh pengetahuan mengenai ragam bahasa baku.

Pentingnya mengambil manfaat cerita, memilih cerita, dan cara penyampaian cerita di sekolah dijadikan penetapan pembelajaran bercerita di kelas merupakan bagian terpenting dalam pendidikan (Majid, 2008: 4-5). Melihat tujuan dan manfaat kegiatan bercerita dalam kehidupan dan lingkungan pendidikan, terutama bagi perkembangan imajinasi peserta didik, maka keterampilan bercerita mendapatkan perhatian mulai dari pendidikan usia dini sampai pendidikan tingkat tinggi. Keterampilan bercerita ini tidak diperoleh dalam waktu singkat dan secara otomatis. Keterampilan bercerita harus dipelajari dan dilatih secara rutin atau faktor kebiasaan.

Proses pelaksanaan pembelajaran keterampilan bercerita tercakup dalam Standar Kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP kelas VII yang berisi mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman

melalui kegiatan menanggapi cerita dan bertelepon, dengan Kompetensi Dasar menceritakan tokoh idola dengan mengemukakan dan keunggulan tokoh serta alasan mengidolaknya dengan pilihan kata yang sesuai. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran keterampilan bercerita merupakan suatu pembelajaran yang wajib diberikan kepada siswa. Di dalam lingkungan pendidikan untuk menumbuhkan dan mengasah keterampilan siswa dalam bercerita tidak lepas dari proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Zain dan Djamarah (2010: 37) mengungkapkan kegiatan belajar mengajar merupakan suatu suasana yang menggairahkan dan menyenangkan yang secara sengaja diciptakan oleh guru untuk membelajarkan siswanya. Tujuan pembelajaran keterampilan bercerita adalah agar siswa mampu mendengarkan dengan seksama terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Di dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan bercerita, seorang guru harus membuat persiapan khusus terutama dalam mempersiapkan metode. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dengan demikian penggunaan metode pembelajaran akan membantu siswa dalam menguasai pelajaran secara maksimal.

Metode yang bisa menjadi alternatif dalam pembelajaran keterampilan bercerita adalah metode bermain peran. Sugihartono (2007: 83) menjelaskan, bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati. Melalui bermain peran siswa

mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan, karena bermain peran melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif.

Metode bermain peran memiliki banyak kelebihan seperti melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperimental, sehingga meningkatkan minat, antusiasme, partisipasi belajar siswa, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena adanya demonstrasi pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperoleh (Kisnawaty, 2013: 6). Bermain peran memperhatikan urutan logis, keterkaitan materi antar pelajaran, dan cakupan keluasan materi pelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam penguasaan materi. Bermain peran memberi kebebasan siswa untuk berpikir, berpendapat, dan berkreasi secara mandiri. Metode bermain peran membantu proses pembelajaran keterampilan bercerita, sehingga akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif.

Berdasarkan hal yang telah dipaparkan, penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji tentang keefektifan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa kelas VII SMP.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut ini.

1. Bagaimanakah proses pelaksanaan pembelajaran keterampilan bercerita?
2. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar untuk pembelajaran keterampilan bercerita?
3. Bagaimanakah proses pelaksanaan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?
4. Apa sajakah bahan yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?
5. Siapa sajakah yang terlibat dalam proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?
6. Bagaimanakah urutan proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?
7. Apa sajakah kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?
8. Bagaimanakah antusiasme siswa selama proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?
9. Apakah terdapat perbedaan kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP dengan menggunakan metode bermain peran dibanding kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP menggunakan metode konvensional?
10. Bagaimana efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa kelas VII SMP?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi tidak semua masalah akan dikaji lebih lanjut. Pembatasan masalah dimaksudkan agar penelitian dapat difokuskan pada permasalahan yang dikaji. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP dengan menggunakan metode bermain peran dibanding keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP menggunakan metode konvensional?
2. Bagaimana efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan antara keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP menggunakan metode bermain peran dibanding keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP menggunakan metode konvensional?
2. Apakah pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran lebih efektif dibanding pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional pada siswa kelas VII SMP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui perbedaan keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP dengan menggunakan metode bermain peran dibanding keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP dengan menggunakan metode konvensional.
2. Membuktikan keefektifan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa kelas VII SMP.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan terutama metode pembelajaran keterampilan bercerita kelas VII SMP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberi motivasi kepada siswa untuk meningkatkan minat keterampilan bercerita, sehingga dapat memberikan hasil pembelajaran yang maksimal.

b. Bagi Guru

Guru dan sekolah memperoleh inspirasi tentang keefektifan penggunaan metode dalam pembelajaran keterampilan bercerita dan dapat memodifikasinya, sehingga siswa terpacu dalam proses pembelajaran keterampilan bercerita.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menjadi pengalaman agar kelak mampu menjadi guru yang lebih inovatif dan kreatif dalam pembelajaran bahasa, khususnya keterampilan bercerita. Selain itu, penelitian ini juga merupakan bentuk penerapan dari ilmu yang didapat.

G. Penjelasan Istilah

Keefektifan: Suatu keadaan yang menunjukkan perbedaan peningkatan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang diberikan perlakuan dengan metode tertentu dengan siswa yang tidak diberikan perlakuan dengan metode tertentu.

Metode bermain peran: Metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup maupun tokoh mati.

Keterampilan bercerita: Kegiatan berbahasa yang bersifat produktif dengan cara menyampaikan ide dan gagasan dalam bentuk lisan yang mempunyai tujuan memberikan informasi kepada orang lain.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Berbicara

a. Hakikat Berbicara

Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang erat hubungannya dengan kegiatan sehari-hari manusia terutama dalam proses pembelajaran di sekolah. Santoso dkk (2007: 148) mengartikan berbicara adalah berkata, bercakap, berbahasa, dan melahirkan pendapat dengan perkataan. Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau menyimak (Sudarminah, 2009: 47). Berbicara itu mengutarakan isi pikiran atau melisankan sesuatu yang dimaksudkan.

Berbicara merupakan aktivitas berbahasa yang aktif dari seorang pemakai bahasa, yang menurut prakarsa nyata dalam penggunaan bahasa untuk mengungkapkan diri secara lisan (Sutino, 2011: 9). Melalui berbicara seseorang mencoba mengungkapkan pikiran secara lisan. Siska (2011: 33) mengatakan, bahwa berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan yang didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa itulah kemampuan berbicara dipelajari.

Saddhono & Slamet (2012: 34) mengungkapkan bahwa berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Ratna dkk (2013) memberikan pengertian berbicara pada dasarnya adalah proses interaktif komunikatif yang menekankan pada aspek- aspek bahasa dan penguasaan terhadap kemampuan berbahasa. Berbicara merupakan suatu instrumen perantara untuk berkomunikasi dengan orang lain. Nurgiyantoro (2013: 399) juga memberikan pengertian berbicara sebagai aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan oleh manusia setelah mendengarkan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa berbicara merupakan suatu aktivitas berbahasa yang digunakan untuk mengungkapkan ide, perasaan, dan menyampaikan suatu informasi kepada orang lain. Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik.

b. Tujuan Berbicara

Berbicara tentu memiliki tujuan yang akan disampaikan kepada lawan bicaranya. Saddhono dan Slamet (2008: 37) mengungkapkan tujuan berbicara, yaitu: (1) mendorong pembicara untuk memberi semangat; (2) meyakinkan pendengar; (3) berbuat atau bertindak; (4) memberitahukan; (5) menghibur atau memberi kesenangan.

Sudarminah (2009: 47) juga mengungkapkan tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif,

maka seharusnya pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Keterampilan berbicara berkaitan dengan pembinaan kemampuan menggunakan bahasa secara lisan.

c. Jenis- jenis Berbicara

Santoso dkk (2008: 6) menyatakan jenis berbicara berdasarkan situasinya yaitu: (a) berbicara formal, kegiatan berbicara yang menuntut seorang pembicara untuk berbicara secara formal, berbicara formal ini meliputi ceramah, pidato, dan wawancara; (b) berbicara nonformal, kegiatan berbicara yang dilakukan secara santai dan tidak tergantung pada situasi yang mengikat, berbicara nonformal meliputi bertelepon dan bercakap-cakap

Sudarminah (2009: 47) memberikan penjelasan mengenai bentuk keterampilan berbicara meliputi bercerita, bertanya-jawab, berpidato dalam berbagai kesempatan, berkhutbah, berdiskusi, berdebat, berwawancara, bertegur sapa, dan berbicara lewat telepon.

2. Bercerita

a. Hakikat Bercerita

Kegiatan bercerita tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbicara. Kegiatan bercerita merupakan kebiasaan sehari-hari bahkan sebelum tidur terkadang seseorang perlu mendengarkan cerita terutama anak-anak. Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas,

sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Nurgiyantoro (2013: 289) mengatakan bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis.

Untuk meningkatkan kemampuan perlu adanya latihan seperti yang diungkapkan oleh Nurgiyantoro (2013: 402) ada beberapa bentuk tugas kegiatan berbicara yang dapat dilatih untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan bercerita pada siswa, yaitu (1) bercerita berdasarkan gambar; (2) wawancara; (3) bercakap-cakap; (4) berpidato; (5) berdiskusi. Mustakim (2005: 20) mengartikan bercerita adalah upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa anak melalui pendengaran serta kemudian menuturkannya kembali dengan tujuan melatih ketrampilan anak dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk lisan.

Mulyati (2009: 64) memaparkan bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran. Dapat dikatakan bercerita adalah salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain dengan mengungkapkan perasaan sesuai dengan yang dialami, dirasakan, dan dilihat. Bercerita juga membutuhkan kelancaran dan ketepatan penyampaian kalimat sehingga mudah diterima. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa bercerita merupakan bagian dari keterampilan berbicara yang bersifat produktif dan bertujuan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada orang lain.

b. Tujuan Bercerita

Bercerita merupakan bagian kegiatan dari keterampilan berbicara. Setiap kegiatan yang dilakukan pasti mempunyai tujuan tertentu untuk disampaikan kepada orang lain. Tujuan utama dari bercerita pada dasarnya untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi kepada orang lain. Mudini dan Purba (2009: 4) mengungkapkan tujuan bercerita, yaitu: (1) mendorong atau menstimulasi agar memberi semangat serta gairah; (2) menggerakkan; (3) meyakinkan; (4) menginformasikan; (5) menghibur.

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan, maka bercerita memiliki tujuan yang beragam. Melalui kegiatan bercerita diharapkan mampu memberikan informasi serta pesan yang aktual. Kegiatan bercerita juga diharapkan mampu memberi gairah atau semangat seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar.

c. Manfaat Bercerita

Bercerita merupakan sebuah penuturan yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Seseorang dapat mengambil manfaat serta pesan yang disampaikan melalui bercerita. Musfiroh (2005: 95) memberikan penjelasan mengenai manfaat bercerita ditinjau dari beberapa aspek antara lain: (1) membantu pembentukan pribadi dan moral siswa; (2) mendorong siswa untuk menelaah perasaan sendiri sebelum mendengar respon orang lain; (3) memacu kemampuan berbicara siswa di depan umum; (4) merangsang minat menulis siswa; (5) membuka cakrawala pengetahuan siswa.

Kelima manfaat bercerita tersebut saling berkaitan dan saling mengisi satu sama lain. Manfaat bercerita mencakup semua aspek yang ada di dalam diri seorang anak seperti kejiwaan, kepribadian, kebahasaan, dan pengetahuan.

3. Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP

Materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat SMP dalam KTSP tahun 2006 meliputi empat aspek, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang disajikan oleh guru dengan menggunakan pendekatan terpadu (*whole language*). Pembelajaran keterampilan bercerita di jenjang SMP bertujuan membina dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi serta melatih siswa agar menguasai aspek-aspek kemampuan berbahasa secara verbal atau lisan.

Keterampilan bercerita diarahkan untuk melatih serta mengajarkan siswa berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Keterampilan bercerita juga menuntut siswa untuk lebih aktif dan kreatif. Pada KTSP kelas VII SMP terdapat SK dan KD berbicara ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1: SK dan KD Berbicara Kelas VII SMP Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
10. Berbicara Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman melalui kegiatan menanggapi cerita dan bertelepon.	10.1 Berbicara Menceritakan tokoh idola dengan mengemukakan identitas dan keunggulan tokoh, serta alasan mengidolakannya dengan pilihan kata yang sesuai.

Kompetensi Dasar yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah KD 10.1 menceritakan tokoh idola dengan mengemukakan identitas dan keunggulan tokoh, serta alasan mengidolakannya dengan pilihan kata yang sesuai dipadukan dengan metode bermain peran akan membentuk suatu metode pembelajaran di kelas yang berpusat pada keaktifan siswa.

4. Metode Pembelajaran

a. Hakikat Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak terpisahkan dari proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dipilih oleh seorang guru untuk menyampaikan pelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ahmadi dan Prastya (2005: 52) yang mengatakan bahwa metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik.

Metode pembelajaran merupakan cara yang dipergunakan guru ketika mengadakan hubungan dengan peserta didik saat berlangsungnya pembelajaran. Ginting (2008: 42) memberikan penjelasan, bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar. Hal ini membuktikan metode dalam

rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang penting, karena keberhasilan pembelajaran bergantung pada cara guru dalam menggunakan metode pembelajaran.

b. Fungsi Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran sebagai salah satu penunjang keberhasilan tercapainya pembelajaran tentu memiliki fungsi dalam aktivitas belajar mengajar. Anitah (2009: 5) mengungkapkan metode pembelajaran ditinjau dari segi prosesnya memiliki fungsi sebagai berikut.

- 1) Sebagai cara atau alat untuk mencapai tujuan pembelajaran atau membentuk kompetensi siswa.
- 2) Sebagai gambaran aktivitas yang harus ditempuh oleh siswa dan guru kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 3) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk menentukan alat penilaian dalam pembelajaran.
- 4) Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan bimbingan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Fungsi metode pembelajaran berkaitan dengan aktivitas dan ketepatan selama guru menjalankan proses belajar mengajar di kelas. Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar fungsi dari metode pembelajaran menjadi penting terutama dalam hal mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Hal ini mencakup semua gambaran aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran.

5. Metode Bermain Peran

a. Hakikat Metode Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan sebuah metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa khususnya pembelajaran keterampilan bercerita. Supriono dan Sapari (2001: 137) mengungkapkan bermain peran adalah tindakan di luar peranan yang ditentukan sebelumnya, karena tujuannya adalah menciptakan kembali gambaran histori masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi pada masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat serta waktu tertentu, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya. Pendapat ini didukung oleh Soeparno (2008: 101) yang mengatakan, bahwa main peran atau *role playing* merupakan suatu kegiatan berupa penampilan tingkah laku, sifat, watak, dan perangai suatu peran tertentu untuk menciptakan suatu imajinasi yang dapat melukiskan peristiwa yang sebenarnya.

Zaini (2008: 98) mengemukakan pengertian bermain peran (*role playing*) dengan lebih luas, bahwa bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan secara spesifik. Filina (2013: 314) mengartikan metode bermain peran merupakan suatu bentuk permainan anak-anak yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan-permainan dengan menggunakan boneka, rumah-rumahan, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain peran merupakan metode dalam pengajaran keterampilan berbahasa khususnya keterampilan bercerita dengan melakukan suatu peran yang telah dirancang atau direncanakan sebelumnya.

b. Fungsi, Tujuan, Manfaat Metode Bermain Peran

Metode bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran keterampilan bercerita mempunyai fungsi, tujuan, serta manfaat di dalam penerapannya. Huda (2014: 116) memberikan gambaran mengenai fungsi dari metode bermain peran yaitu, (1) mengeksplorasi perasaan siswa; (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa; (3) mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku; (4) mengeksplorasi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Tujuan metode bermain peran seperti yang diungkapkan oleh Soeparno (2008: 101) antara lain: (1) memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan berbicara menggunakan kalimat yang sesuai dengan pola yang telah diajarkan; (2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih memahami kalimat- kalimat yang diucapkan orang lain secara tepat sesuai dengan apa yang dimaksudkan; (3) melatih siswa untuk menghadapi situasi yang terjadi di dalam masyarakat yang sebenarnya; (4) mengembangkan dan menanamkan sikap serta tingkah laku yang baik serta dapat mengoreksi sikap serta tingkah laku yang kurang baik.

Selain fungsi dan tujuan di atas, metode bermain juga mempunyai beberapa manfaat. Ruminiati (2007: 5) memberikan penjelasan mengenai manfaat dari metode bermain peran yaitu sebagai berikut: (1) sebagai sarana menggali perasaan siswa; (2) untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalahnya; (3) Untuk mendapatkan inspirasi dan pemahaman yang dapat mempengaruhi sikap, nilai dan persepsinya; (4) untuk mendalami isi mata pelajaran yang dipelajari; (5) untuk bekal terjun ke masyarakat dimasa mendatang sehingga siswa dapat membawa diri menempatkan diri, menjaga dirinya sehingga sudah tidak asing lagi apabila dalam kehidupan bermasyarakat terjadi banyak siswa yang berbeda-beda.

c. Keunggulan Metode Bermain Peran

Setiap metode pembelajaran pasti mempunyai sebuah keunggulan, begitu pula dengan metode bermain peran. Menurut Zain dan Djamarah (2002: 67), metode bermain peran mempunyai beberapa kelebihan dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya.
- 2) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.

- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

6. Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita

Proses bercerita pada hakikatnya adalah menyampaikan suatu objek yang dilihat, dialami, dan dirasakan ke dalam bentuk ucapan atau lisan. Kaitannya dengan pembelajaran kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk membentuk watak atau karakter peserta didik. Suasana di dalam kelas membutuhkan kegiatan pembelajaran yang memberikan makna pengalaman belajar. Pengalaman belajar yang bermakna akan tercipta melalui proses pembelajaran yang tepat. Hal ini dapat diwujudkan melalui metode pembelajaran yang sesuai. Di dalam memilih suatu metode pembelajaran dibutuhkan berbagai pertimbangan, seperti kondisi siswa, tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran.

Pemilihan metode pembelajaran keterampilan bercerita yang tepat akan memudahkan siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran keterampilan bercerita. Suasana kelas menjadi tidak menjenuhkan dan membosankan.

Pemilihan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita, karena metode ini menuntut siswa untuk lebih aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Konsep pembelajaran keterampilan bercerita dengan metode bermain peran adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah direncanakan sebelumnya.

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita memberikan kemudahan bagi siswa untuk merencanakan apa yang akan disampaikan. Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta berperan aktif sesuai dengan peran yang mereka dapatkan. Metode bermain peran merupakan cara atau jalan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku seseorang di dalam posisi yang memegang peranan masing-masing (Kartini, 2007: 8). Melalui peran yang dimainkan siswa akan termotivasi untuk menumbuhkan imajinasi yang kreatif pada saat memerankan suatu tokoh.

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita mempunyai tujuan untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam memainkan peran. Metode bermain peran memfokuskan pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran keterampilan bercerita. Adapun langkah-langkah metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita yang dikemukakan oleh Huda (2014: 115), yaitu sebagai berikut.

Tabel 2: Langkah-langkah Metode Bermain Peran

No.	Langkah	Kegiatan
1.	Langkah Pertama (Persiapan)	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
		Guru menyampaikan topik serta tujuan yang akan dibahas dalam pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran.
		Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari lima orang.
		Guru membagikan skenario yang akan diperankan oleh masing-masing kelompok. Setiap kelompok mendapatkan skenario dengan judul yang berbeda.
		Guru membagikan lembar kerja dan bintang untuk membahas atau menilai penampilan masing-masing kelompok.
		Guru mengundi setiap kelompok untuk menentukan urutan praktik bercerita di depan kelas.
		Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum paham mengenai metode bermain peran.
2.	Langkah Kedua (Pelaksanaan)	Guru mengatur jalannya bermain peran.
		Setiap kelompok maju sesuai nomor undian, setiap kelompok akan bercerita sesuai perannya masing-masing
		Kelompok yang belum mendapatkan giliran akan memperhatikan dan menilai penampilan dari kelompok yang sudah tampil.
		Guru memberikan bantuan kepada siswa jika ada yang mendapatkan kesulitan dalam memainkan peran.
		Masing-masing kelompok akan mendapatkan bintang setelah praktik bercerita sebagai penghargaan dari kelompok lain.
		Kelompok dengan bintang terbanyak menunjukkan bahwa penampilannya terbaik.
		Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan penilaian setelah selesai praktik bercerita.
3.	Langkah Ketiga (Penutup)	Guru dan siswa melakukan diskusi tentang jalannya proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran.
		Siswa memberikan kritik dan saran terhadap jalannya proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran.
		Guru dan siswa membuat kesimpulan sebagai penutup pembelajaran.

7. Penilaian Pembelajaran Keterampilan Bercerita

Penilaian merupakan suatu kegiatan yang tidak mungkin dipisahkan dari kegiatan pembelajaran secara umum. Semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus selalu diikuti atau disertai dengan kegiatan penilaian. Penilaian wajib dilakukan karena tanpa mengadakan suatu penilaian seorang guru tidak mungkin dapat menilai dan melaporkan hasil pembelajaran peserta didik secara objektif. Kegiatan penilaian juga harus dilakukan secara terencana dengan baik. Kegiatan penilaian dapat dilakukan dengan teknik tes maupun nontes.

Kegiatan penilaian yang hanya mengandalkan teknik pengamatan kurang dapat dipertanggungjawabkan, karena unsur subjektivitas penilai sangat berperan. Untuk itu, diperlukan penilaian dengan bentuk tes dengan alat ukur yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan (Nurgiyantoro, 2013: 3). Penilaian yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah adalah penilaian berbasis kompetensi. Penilaian berbasis kompetensi diarahkan untuk menentukan penguasaan siswa atas kompetensi yang harus dikuasai.

Bercerita merupakan merupakan suatu kegiatan menyampaikan kembali informasi kepada orang lain. Penilaian dalam penelitian ini berupa tes bercerita. Tugas bercerita yang dimaksudkan di sini adalah tugas bercerita berdasarkan rangsang mengikuti aturan dan perintah dari guru. Sebagai bagian assesmen otentik, penilaian kinerja bercerita juga praktis dilakukan lewat pembuatan rubrik sesuai dengan bahan tugas yang diberikan (Nurgiyantoro, 2013: 410).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian Yuliansari (2013) yang berjudul “Keefektifan Strategi *Readers Theatre* dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Gombang dan SMP Negeri 1 Karanganyar Kebumen”. Penelitian ini membuktikan bahwa Strategi *Readers Theatre* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Hal ini dibuktikan dengan nilai P sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($P < 0,05$).

Penelitian Isnani (2013) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates”. Penelitian ini membuktikan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai siswa pada masing-masing siklus. Jumlah skor rerata yang diperoleh 55,54% pada tahap pratindakan, 64% pada siklus I, dan 74,8% pada siklus II.

Penelitian Baihaqi (2011) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Kelompok Teater Kenes SMP N 4 Yogyakarta”. Terjadi peningkatan hasil keterampilan bermain drama pada kelompok teater kenes SMP N 4 Yogyakarta. Peningkatan tersebut ditandai dengan meningkatnya penguasaan aspek-aspek keterampilan bermain drama. Jumlah skor rerata yang diperoleh 57,64% pada tahap pratindakan, 65% pada siklus I, dan 74,9% pada siklus II.

Penelitian Hawanti (2005) dengan judul penelitian “Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Teknik *Role-Play* di SMK N 1 Purwokerto”. Terjadi peningkatan hasil keterampilan bercerita pada siswa SMK N 1 Purwokerto. Peningkatan tersebut ditandai dengan meningkatnya penguasaan aspek- aspek keterampilan bercerita. Jumlah skor rerata yang diperoleh 58,2% pada tahap pratindakan, 72% pada siklus I, dan 76% pada siklus II.

Jurnal ilmiah pendidikan khusus yang ditulis oleh Fillina (2013) dengan judul “Efektifitas Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu”. Penelitian ini membuktikan bahwa metode *Role Playing* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Hal ini dibuktikan dengan nilai P sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($P < 0,05$).

C. Kerangka Pikir

Bercerita merupakan salah satu bentuk dari keterampilan berbicara. Bercerita tidak hanya bertujuan untuk menghibur, dalam pelaksanaan pembelajaran berbahasa di sekolah bercerita bertujuan untuk mengkomunikasikan ide-ide yang akan menambah pengalaman bagi pendengarnya. Melalui bercerita peserta didik dituntut untuk berbicara dengan jelas, tepat, jeda serta urutan rangkaian cerita yang sistematis dengan pilihan kata dan ekspresi yang tepat.

Peserta didik mampu bercerita dengan baik apabila diberi banyak latihan bercerita dengan memperhatikan aspek-aspek bercerita. Peran guru dan peserta didik adalah penentu dalam keberhasilan pembelajaran keterampilan bercerita. Guru dapat dikatakan berhasil menjalankan perannya apabila materi pembelajaran

tersampaikan dengan baik, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Di sisi lain, peserta didik dapat dikatakan berhasil menjalankan perannya apabila mampu menyerap dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai kondisi tersebut adalah dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita adalah metode bermain peran.

Metode bermain peran menjadikan proses pembelajaran keterampilan bercerita menjadi lebih efektif. Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan, karena bermain peran melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif. Bermain peran memperhatikan urutan logis, keterkaitan materi antar pelajaran, dan cakupan keluasan materi pelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam penguasaan materi. Bermain peran memberi kebebasan siswa untuk berpikir, berpendapat, dan berkreasi secara mandiri. Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita di SMP Negeri 2 Gamping akan dilakukan sebagai bentuk variasi dan inovasi metode pembelajaran keterampilan bercerita.

Metode bermain peran membantu proses pembelajaran keterampilan bercerita yang akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif. Penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran keterampilan bercerita diharapkan dapat mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran dan prestasi yang maksimal.

D. Pengajuan Hipotesis

1. Hipotesis Pertama

- a. Hipotesis Nol (H_0) : Tidak ada perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran dan siswa yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional.
- b. Hipotesis Kerja (H_a) : Ada perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran dan siswa yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional.

2. Hipotesis Kedua

- a. Hipotesis Nol (H_0): Metode bermain peran tidak terbukti efektif dalam pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa kelas VII SMP dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional.
- b. Hipotesis Kerja (H_a): Metode bermain peran terbukti efektif dalam pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa kelas VII SMP dibandingkan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan desain eksperimen, karena berusaha untuk mencari keefektifan suatu variabel terhadap variabel lainnya. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan (Arikunto, 2006: 3). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah dipilih secara acak.

Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode tertentu, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembandingan. Kedua kelas yang telah terpilih awalnya diberikan pretes. Kelas eksperimen diberi perlakuan beberapa kali, sedangkan kelas kontrol perlakuan dilakukan oleh guru. Terakhir, kedua kelas diberikan postes untuk mengukur perbedaan kondisi awal dan akhir setelah diberi perlakuan. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Desain penelitian dapat digambarkan pada Tabel 3.

Tabel 3: Desain Penelitian Eksperimen

Kelas	Pretes	Variabel Bebas	Postes
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O2	-	O4

Keterangan:

- O1 : Pretes kelas eksperimen
 O2 : Postes kelas eksperimen
 O3 : Pretes kelas kontrol
 O4 : Postes kelas kontrol
 X : Metode Bermain Peran

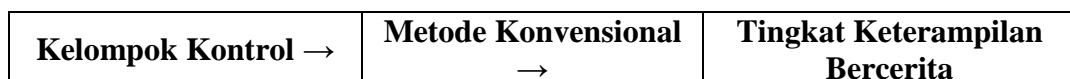
2. Paradigma Penelitian

Paradigma yang digunakan adalah paradigma positivis, yaitu dengan menggunakan dua kelompok yang berbeda. Dua kelompok itu adalah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Paradigma penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1 dan Gambar 2.

a. Paradigma Kelompok Eksperimen

**Gambar 1: Bagan Paradigma Kelompok Eksperimen**

b. Paradigma Kelompok Kontrol

**Gambar 2: Bagan Paradigma Kelompok Kontrol**

Kedua kelompok diberi perlakuan dengan pretes dan postes. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah pretes. Setelah kedua kelompok diberi pretes, kelas eksperimen akan dikenai perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan menggunakan metode konvensional. Setelah diberi perlakuan, hal terakhir yang dilakukan adalah melakukan postes untuk mengukur tingkat kemampuan bercerita setelah diberi perlakuan.

B. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Variabel bebas merupakan perlakuan terhadap kelas eksperimen. Kelas kontrol tidak diberi perlakuan tersebut. Hal itu dilakukan untuk mengukur keefektifan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah keterampilan bercerita pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gamping. Siswa akan diberikan perlakuan berupa metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Setelah diberi perlakuan siswa akan diberi tes untuk mengukur peningkatan keterampilan bercerita. Hasil yang dicapai siswa setelah memperoleh perlakuan berupa peningkatan keterampilan bercerita siswa adalah variabel terikat pada penelitian ini.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang direncanakan adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gamping tahun pelajaran 2015/2016. Kelas VII SMP Negeri 2 Gamping terbagi atas enam kelas, yaitu VII A-B-C-D-E-F yang berjumlah 204 siswa dengan 34 siswa setiap kelasnya.

Tabel 4: Daftar Populasi dan Sampel

Lokasi penelitian	Populasi	Jumlah Siswa	Sampel
SMP Negeri 2 Gamping	VII A	34	VII C
	VII B	34	
	VII C	34	
	VII D	34	VII D
	VII E	34	
	VII F	34	

Teknik penentuan sampel adalah *simple random sampling*. Pemilihan sampel dilakukan secara acak dengan cara mengundi semua kelas VII yang ada di SMP Negeri 2 Gamping. Dengan kata lain, pemilihan bukan berdasarkan tingkat kepintaran siswa. Perincian kelas penelitian ditunjukkan pada Tabel 5. Daftar rincian nama siswa ditunjukkan pada Lampiran 3a dan Lampiran 3b.

Tabel 5: Daftar Sampel Penelitian

No.	Kelas Penelitian	Keterangan	Jumlah Siswa
1.	VII C	Kelas Kontrol	34
2.	VII D	Kelas Eksperimen	34
Jumlah Sampel			68

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan di SMP Negeri 2 Gamping yang beralamat di Jalan Jambon, Trihanggo, Sleman, Yogyakarta. Sekolah tersebut dipilih untuk

melakukan penelitian, karena SMP Negeri 2 Gamping merupakan sekolah dengan kurikulum berbasis KTSP.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada semester genap, yaitu selama bulan Maret-Mei 2016 menyesuaikan jadwal pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII yang dipilih menjadi sampel. Jadwal penelitian ditunjukkan pada Lampiran 4.

E. Prosedur Penelitian

1. Tahap Praeksperimen

Pada tahap praeksperimen dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) Observasi untuk mengetahui kondisi sekolah tempat penelitian.
- b) Menemui guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk menyamakan persepsi dalam proses mengajar pembelajaran keterampilan bercerita.
- c) Menentukan subjek penelitian yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d) Melakukan pretes berupa tes praktik bercerita yang telah diuji kevalidannya baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol.
- e) Menganalisis skor hasil uji pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus uji-t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan bercerita awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kegiatan ini dilakukan untuk menyamakan kondisi awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Tahap Eksperimen

Tahap eksperimen langkah yang dilakukan adalah pemberian perlakuan. Dalam proses ini unsur yang terlibat, yaitu metode bermain peran, guru, dan siswa. Metode bermain peran merupakan metode yang akan diteliti keefektifannya dalam pembelajaran keterampilan bercerita siswa. Guru bertindak sebagai pelaku manipulasi proses mengajar. Siswa bertindak sebagai sasaran penelitian. Selama perlakuan akan diterapkan metode bermain peran di kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diterapkan metode konvensional. Langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut.

a. Kelas Eksperimen

- 1) Guru menyampaikan materi, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Guru menentukan topik serta tujuan yang akan dibahas dalam pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran.
- 3) Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari lima orang.
- 4) Guru membagi skenario yang akan diperankan oleh masing-masing kelompok. Setiap kelompok mendapatkan skenario dengan judul yang berbeda.
- 5) Guru membagi lembar kerja dan bintang untuk membahas atau menilai penampilan masing-masing kelompok.
- 6) Guru mengundi setiap kelompok untuk menentukan urutan praktik bercerita di depan kelas.

- 7) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal- hal yang belum paham.
- 8) Guru mengatur jalannya bermain peran.
- 9) Setiap kelompok maju sesuai nomor undian, setiap kelompok akan bercerita sesuai perannya masing-masing
- 10) Kelompok yang belum mendapat giliran akan memperhatikan dan menilai penampilan dari kelompok yang sudah tampil.
- 11) Guru memberi bantuan kepada siswa, jika ada yang mendapatkan kesulitan dalam memainkan peran.
- 12) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan penilaian setelah selesai praktik bercerita.
- 13) Guru dan siswa melakukan diskusi tentang jalannya proses pembelajaran bercerita menggunakan metode bermain peran.
- 14) Siswa memberi kritik dan saran terhadap jalannya proses pembelajaran bercerita menggunakan metode bermain peran.
- 15) Guru dan siswa memberi kesimpulan sebagai penutup pelajaran.

b. Kelas kontrol

- 1) Guru menyampaikan materi, topik, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal- hal yang belum paham.
- 3) Guru mengatur jalannya pembelajaran keterampilan bercerita.

- 4) Siswa maju satu persatu secara bergantian ke depan kelas untuk praktik bercerita sesuai topik yang telah ditentukan, setiap siswa diberi waktu kurang lebih lima menit.
- 5) Guru memberi bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam bercerita.
- 6) Guru dan siswa melakukan diskusi tentang jalannya pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bercerita.
- 7) Guru dan siswa memberi kesimpulan sebagai penutup pelajaran.

3. Tahap Pascaeksperimen

Tahap pascaeksperimen adalah tahap terakhir. Langkah yang dilakukan adalah memberi postes. Pengukuran postes bertujuan untuk melihat capaian pemahaman siswa terhadap pembelajaran keterampilan bercerita setelah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil postes, dapat dibandingkan perbedaan antara skor pretes dengan skor postes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil yang akan dilihat apakah perbandingan skor pretes dan postes mengalami peningkatan, sama, atau justru menurun.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara bertujuan untuk menggali informasi dan memperoleh data yang berhubungan dengan aspek-aspek pembelajaran keterampilan bercerita. Pada tahap wawancara pihak yang diwawancarai, yaitu siswa dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Wawancara dilakukan dengan dua cara, yaitu wawancara tidak terencana atau informal dan wawancara secara terencana atau formal dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

2. Tes Bercerita

Tes bercerita digunakan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan bercerita siswa. Tes bercerita dilakukan dengan cara menugasi siswa untuk praktik bercerita di depan kelas. Tes bercerita dilakukan pada kelompok eksperimen dan kontrol. Tes bercerita dilakukan selama dua kali, yaitu pretes dan postes.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk mengumpulkan data. Instrumen dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Wawancara

Pedoman wawancara yang dibuat digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap semua yang menyangkut kegiatan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran. Kisi- kisi wawancara ditunjukkan pada Tabel 6 dan Tabel 7. Pedoman wawancara dapat ditunjukkan pada Lampiran 6a dan Lampiran 6b. Hasil wawancara ditunjukkan pada Lampiran 6c dan Lampiran 6d.

Tabel 6: Kisi-kisi Wawancara Tahap Praeksperimen

No.	Kisi-kisi Wawancara dengan Guru	Nomor Pertanyaan
1.	Berkaitan proses pembelajaran keterampilan bercerita	1
2.	Berkaitan dengan antusias siswa selama proses pembelajaran	3
3.	Berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran	2, 5, 6
4.	Berkaitan dengan kendala selama proses pembelajaran	4
No.	Kisi-kisi Wawancara dengan Siswa	Nomor Pertanyaan
1.	Terkait proses pembelajaran keterampilan bercerita	1
2.	Terkait metode bermain peran	4, 5
3.	Terkait dengan suasana kelas selama proses pembelajaran	2
4.	Terkait kendala selama proses pembelajaran	3

Tabel 7: Kisi-kisi Wawancara Tahap Pascaeksperimen

No.	Kisi-kisi Wawancara dengan Guru	Nomor Pertanyaan
1.	Terkait proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran	1, 5
2.	Terkait antusias siswa selama proses pembelajaran keterampilan bercerita	2
3.	Terkait manfaat metode bermain peran	4
4.	Terkait kendala selama proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran	3
No.	Kisi-kisi Wawancara dengan Siswa	Nomor Pertanyaan
1.	Terkait proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran	1
2.	Terkait metode bermain peran	2, 3
3.	Tanggapan terhadap pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran	4
4.	Terkait kendala selama proses pembelajaran	5
5.	Terkait manfaat metode bermain peran	6

2. Soal Tes Bercerita

Soal tes bercerita digunakan untuk memberi perintah kepada siswa dalam melakukan tes praktik bercerita di depan kelas. Soal tes bercerita selengkapnya ditunjukkan pada Lampiran 5.

3. Lembar Penilaian Bercerita

Lembar penilaian bercerita digunakan untuk menilai keterampilan bercerita siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Penilaian ini didasarkan pada proses bercerita siswa di depan kelas. Aspek- aspek yang dinilai dalam penilaian bercerita meliputi aspek- aspek kebahasaan. Adapun lembar penilaian bercerita yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro (2013: 410) ditunjukkan pada Tabel 8.

Tabel 8: Rubrik Penilaian Keterampilan Bercerita

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		1	2	3	4	5
1.	Makna Keseluruhan Cerita					
2.	Isi Cerita					
3.	Logika Cerita					
4.	Alur cerita					
5.	Ekspresi dan Tingkah Laku					
6.	Pilihan Kata					
7.	Penempatan Nada					
8.	Kelancaran					
Jumlah Skor						

Adapun keterangan indikator perolehan skor pada setiap aspek bercerita dijelaskan pada Lampiran 13.

H. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh instrumen telah mencerminkan isi yang dikehendaki. Uji validitas berupa validitas isi yang dilakukan oleh Dr. Hartono, M. Hum., selaku dosen pengampu mata kuliah berbicara. Jika instrumen telah dinyatakan valid, maka instrumen layak digunakan untuk melakukan penelitian. Hasil uji validitas instrumen ditunjukkan pada Lampiran 7.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t pada program SPSS 20.0. Uji-t digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata hitung apakah terdapat perbedaan secara signifikan atau tidak. Rata-rata hitung tersebut berasal dari kelas eksperimen yang dikenai perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran dan kelas kontrol yang dikenai perlakuan menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5%.

Uji normalitas juga dilakukan untuk mengetahui kepastian sebaran data yang diperoleh harus dilakukan uji normalitas terhadap data yang bersangkutan. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan melihat kaidah sig (2-tailed), jika $p > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas juga harus dilakukan setelah uji normalitas selesai. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesamaan beberapa sampel, yaitu seragam

tidaknya sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Untuk menguji homogenitas varian digunakan rumus *test of homogeneity variance* pada distribusi skor kelas yang bersangkutan. Syarat data dikatakan bersifat homogen, jika kesalahan hitung lebih besar dari derajat kesalahan sebesar 0,05.

J. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik atau sering disebut juga hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan dua variabel, atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Artinya, selisih variabel pertama dan kedua adalah nol.

1. Hipotesis Pertama

$$H_o = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_o = Hipotesis nol, tidak ada perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran dan siswa yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional.

H_a = Hipotesis alternatif, ada perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran dan siswa yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional.

μ_1 = Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita.

μ_2 = Tidak adanya penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita.

2. Hipotesis Kedua

$$H_o = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

H_o = Hipotesis nol, metode bermain peran tidak terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gamping dibandingkan metode konvensional dalam pembelajaran keterampilan bercerita.

H_a = Hipotesis alternatif, metode bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gamping dibandingkan metode konvensional dalam pembelajaran keterampilan bercerita.

μ_1 = Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita.

μ_2 = Tidak adanya metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mencapai dua tujuan. Pertama, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keterampilan bercerita antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua, penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gamping.

Terdapat dua jenis data, yaitu data skor tes awal bercerita dan data skor tes akhir bercerita. Data skor tes awal diperoleh dari skor hasil pretes keterampilan bercerita, sedangkan data skor tes akhir diperoleh dari skor hasil postes keterampilan bercerita. Berikut data hasil penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen.

1. Deskripsi Data

a. Data Skor Pretes Pembelajaran Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen merupakan kelas yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran. Sebelum kelompok eksperimen diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan prates berupa tes praktik bercerita. Subjek pada kelompok eksperimen sebanyak 34 siswa. Adapun

distribusi frekuensi skor pretes keterampilan bercerita kelompok eksperimen ditunjukkan pada Tabel 10.

Tabel 9: Distribusi Frekuensi Pretes Kelompok Eksperimen

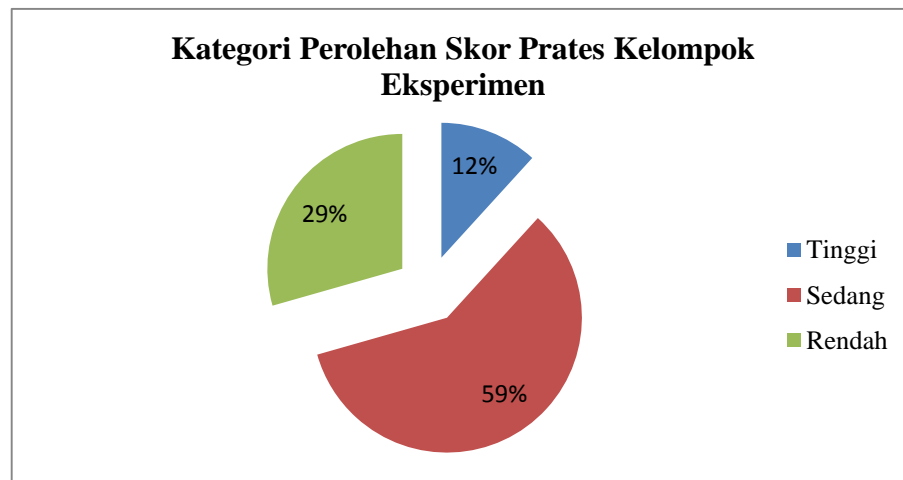
Kelas	Rata-rata Hitung	M_o	M_d	Simpangan Baku
Kelompok Kontrol	66,2353	65	65	4,78038

Hasil penghitungan selengkapnya dijelaskan pada Lampiran 9a. Pemerolehan skor tertinggi pada kelas eksperimen sebanyak satu siswa, sedangkan pemerolehan skor terendah sebanyak satu siswa. Diketahui Kategori kecenderungan perolehan skor pretes pembelajaran keterampilan bercerita kelompok eksperimen berdasarkan statistik ditunjukkan pada Tabel 10.

Tabel 10: Kategori Perolehan Skor Pretes Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen SMP Negeri 2 Gamping

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase	Frekuensi Kumulatif	Persentase
1.	Tinggi	≥ 68	11	33	11	33
2.	Sedang	61-68	19	56	30	89
3.	Rendah	≤ 61	4	11	34	1
Total			34	100		

Tabel kategori perolehan skor pretes keterampilan bercerita kelompok eksperimen di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram *pie* sebagai berikut.



Gambar 3: Diagram *Pie* Kategori Perolehan Skor Pretes Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

Kategori skor pretes keterampilan bercerita kelompok eksperimen terbagi menjadi tiga, yaitu kategori tinggi, kategori sedang, dan kategori rendah. Hal ini dapat disimpulkan kecenderungan skor pretes keterampilan bercerita kelompok eksperimen berada pada kategori sedang.

b. Data Skor Postes Pembelajaran Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

Subjek pada kelompok eksperimen sebanyak 34 siswa. Adapun distribusi frekuensi skor postes keterampilan bercerita kelompok eksperimen ditunjukkan pada Tabel 11.

Tabel 11: Distribusi Frekuensi Postes Kelompok Eksperimen

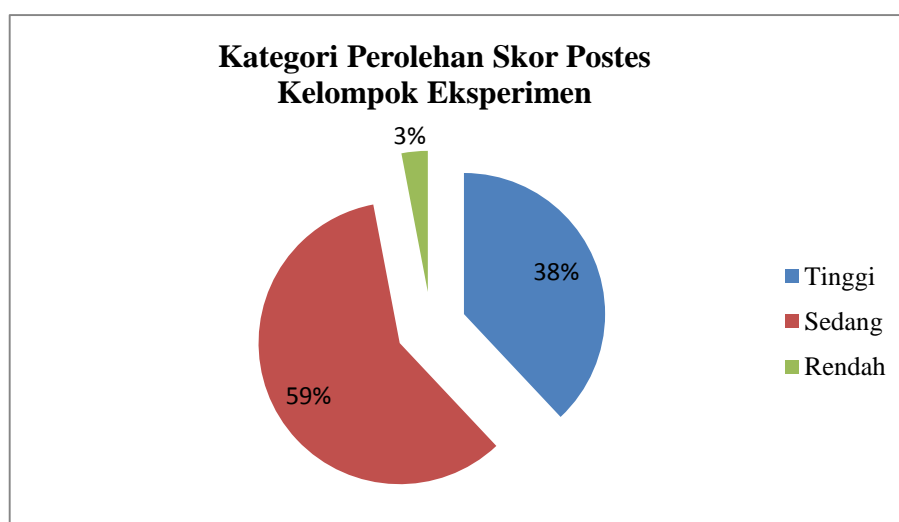
Kelas	Rata-rata Hitung	M_o	M_d	Simpangan Baku
Kelompok Kontrol	76,675	81	76,5	3,63252

Hasil penghitungan selengkapnya ditunjukkan pada Lampiran 9b. Pemerolehan skor tertinggi pada kelompok eksperimen sebanyak dua siswa, sedangkan pemerolehan skor terendah sebanyak satu siswa. Diketahui kategori kecenderungan perolehan skor postes pembelajaran keterampilan bercerita kelompok eksperimen berdasarkan statistik ditunjukkan pada Tabel 12.

Tabel 12: Kategori Perolehan Skor Postes Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen SMP Negeri 2 Gamping

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase	Frekuensi Kumulatif	Persentase
1.	Tinggi	≥ 79	10	30	10	30
2.	Sedang	74-79	17	50	27	80
3.	Rendah	≤ 74	7	20	34	100
Total			34	100		

Tabel kategori perolehan skor postes keterampilan bercerita kelompok eksperimen dapat disajikan dalam bentuk diagram *pie* sebagai berikut.



Gambar 4: Diagram *Pie* Kategori Perolehan Skor Postes Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen

Kategori kecenderungan skor postes keterampilan bercerita kelompok eksperimen dibagi menjadi tiga, yaitu kategori tinggi, kategori sedang, dan kategori rendah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kecenderungan skor postes keterampilan bercerita kelompok eksperimen berada pada kategori sedang.

c. Data Skor Pretes Pembelajaran Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol adalah kelas yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan metode konvensional. Sebelum diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan pretes berupa tes keterampilan bercerita. Subjek pada kelompok kontrol sebanyak 34 siswa. Data pretes kelompok kontrol ditunjukkan pada Tabel 13.

Tabel 13: Distribusi Frekuensi Pretes Kelompok Kontrol

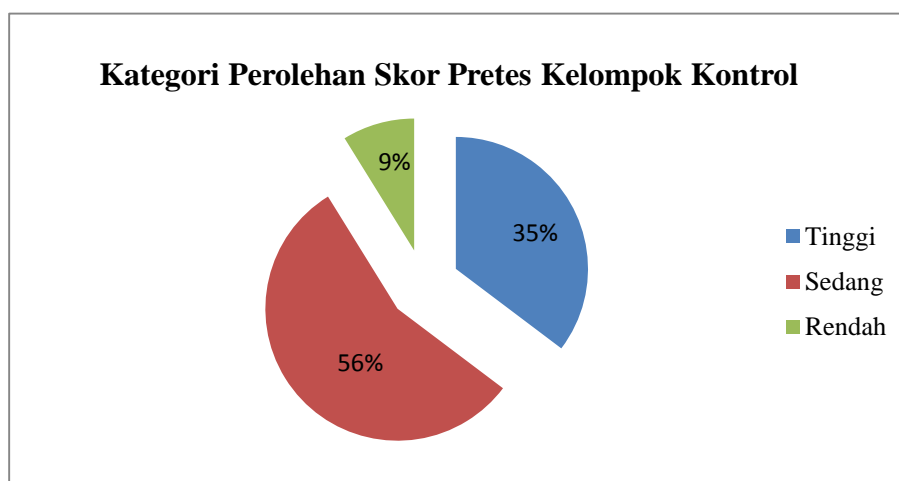
Kelas	Rata-rata Hitung	M_o	M_d	Simpangan Baku
Kelompok Kontrol	66,1198	68	67,5	4,38570

Hasil penghitungan selengkapnya ditunjukkan pada Lampiran 9c. Pemerolehan skor tertinggi pada kelas kontrol sebanyak dua siswa, sedangkan pemerolehan skor terendah sebanyak satu siswa. Diketahui kecenderungan perolehan skor pretes keterampilan bercerita kelompok kontrol. Kategori kecenderungan perolehan skor pretes pembelajaran keterampilan bercerita kelompok kontrol berdasarkan statistik ditunjukkan pada Tabel 14.

Tabel 14: Kategori Perolehan Skor Pretes Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol SMP Negeri 2 Gamping

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase	Frekuensi Kumulatif	Persentase
1.	Tinggi	≥ 70	12	35	12	35,29
2.	Sedang	60-69	19	56	31	91,17
3.	Rendah	≤ 59	3	9	34	100
Total			34	100		

Tabel kategori perolehan skor pretes keterampilan bercerita kelompok kontrol di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram *pie* sebagai berikut.



Gambar 5: Diagram *Pie* Kategori Perolehan Skor Pretes Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

Kategori kecenderungan skor pretes keterampilan bercerita kelompok kontrol dibagi menjadi tiga, yaitu kategori tinggi, kategori sedang, dan kategori rendah.

d. Data Skor Postes Pembelajaran Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

Pemberian postes keterampilan bercerita pada kelompok kontrol dimaksudkan untuk melihat pencapaian pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional. Subjek pada kelompok kontrol sebanyak 34 siswa. Adapun distribusi frekuensi skor postes keterampilan bercerita kelompok kontrol ditunjukkan pada Tabel 15.

Tabel 15: Distribusi Frekuensi Postes Kelompok Kontrol

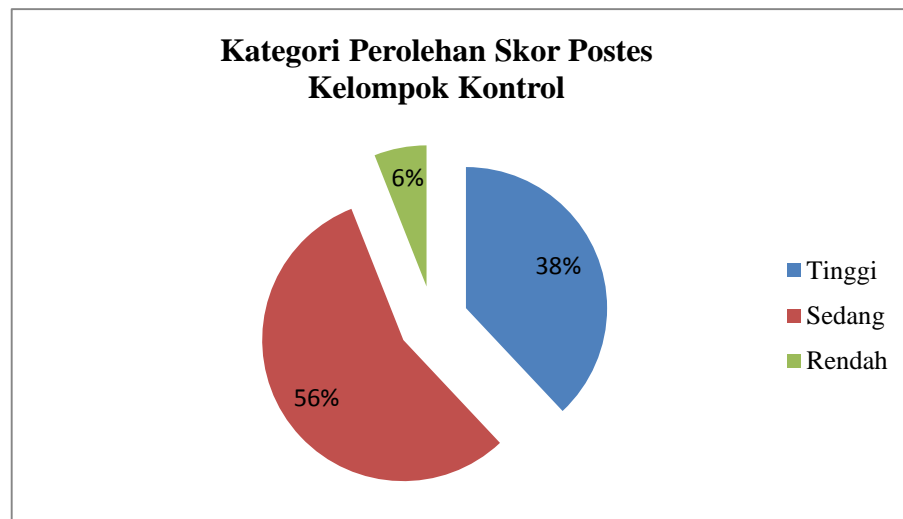
Kelas	Rata-rata Hitung	M_o	M_d	Simpangan Baku
Kelompok Kontrol	69,8824	71	70,5	4,38845

Hasil penghitungan selengkapnya dapat ditunjukkan pada Lampiran 9d. Pemerolehan skor tertinggi pada kelompok kontrol sebanyak dua siswa, sedangkan pemerolehan skor terendah sebanyak satu siswa. Diketahui kecenderungan skor postes keterampilan bercerita kelompok kontrol. Kategori kecenderungan perolehan skor postes pembelajaran keterampilan bercerita kelompok kontrol ditunjukkan pada Tabel 16.

Tabel 16: Kategori Perolehan Skor Postes Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol SMP Negeri 2 Gamping

No.	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase	Frekuensi Kumulatif	Persentase
1.	Tinggi	≥ 72	13	38	13	38
2.	Sedang	62-71	19	56	32	94
3.	Rendah	≤ 61	2	6	34	100
Total			34	100		

Tabel kategori perolehan skor postes keterampilan bercerita kelompok kontrol dapat disajikan dalam bentuk diagram *pie* sebagai berikut.



Gambar 6: Diagram *Pie* Kategori Perolehan Skor Postes Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol

Kategori kecenderungan skor postes keterampilan bercerita kelompok kontrol dibagi menjadi tiga, yaitu kategori tinggi, kategori sedang, dan kategori rendah. Hal ini dapat disimpulkan, bahwa kecenderungan skor postes keterampilan bercerita kelompok kontrol berada pada kategori sedang.

e. Kecenderungan Data Skor Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data berikut ditampilkan untuk mempermudah dalam membandingkan skor tertinggi, skor terendah, skor rata-rata, skor tengah, dan modus pada pelaksanaan pretes dan postes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berikut perbandingan statistik skor pretes dan postes kelompok kontrol dan eksperimen.

Tabel 17: Perbandingan Data Statistik Skor Pretes dan Postes Keterampilan Bercerita Siswa SMP Negeri 2 Gamping

No.	Data	Pretes		Postes	
		KK	KE	KK	KE
1.	N	34	34	34	34
2.	Skor Tertinggi	73	74	76	83
3.	Skor Terendah	55	55	58	69
4.	Rata-Rata Hitung	66,1198	66,2353	69,8824	76,675
5.	Modus	68	65	71	81
6.	Median	67,5	65	70,5	76,5
7.	Standar Deviasi	4,38570	4,78038	4,38845	3,63252

Hasil penghitungan selengkapnya ditunjukkan pada Lampiran 9a-9d. Diketahui terdapat peningkatan skor rata-rata keterampilan bercerita baik pada kelompok kontrol maupun pada kelompok eksperimen. Hasil perbandingan skor pretes dan postes antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan, bahwa peningkatan nilai rerata kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Hal ini juga dapat diketahui dari data skor rata-rata pretes yang menunjukkan tidak adanya perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan. Hal tersebut berbeda dengan skor postes yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan.

2. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan sebelum dilakukan pengajuan hipotesis. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas sebaran dan uji homogenitas varians.

a. Uji Normalitas Sebaran

Hasil uji normalitas sebaran diperoleh dari skor pretes dan postes keterampilan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai p yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05). Rangkuman hasil uji normalitas sebaran data pretes dan postes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu sebagai berikut.

Tabel 18: Hasil Uji Normalitas Sebaran Skor Pretes dan Postes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

No.	Data	Kolmogorov Smirnov (Sig. 2 tailed)	Shapiro Wilk (Sig. 2 tailed)	Ket.
1.	Pretes Kelompok Eksperimen	0,146	0,192	$p > 0,05 =$ normal
2.	Postes Kelompok Eksperimen	0,200	0,206	$p > 0,05 =$ normal
3.	Pretes Kelompok Kontrol	0,200	0,080	$p > 0,05 =$ normal
4.	Postes Kelompok Kontrol	0,200	0,087	$p > 0,05 =$ normal

Diketahui bahwa distribusi data skor pretes dan postes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah normal. Kesimpulan tersebut dapat ditarik dengan melihat perolehan nilai p yang lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0.05) pada skor pretes dan postes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil penghitungan selengkapnya ditunjukkan pada Lampiran 10a sampai dengan Lampiran 10d.

b. Uji Homogenitas Varians

Setelah dilakukan uji normalitas sebaran, dilaksanakan uji homogenitas varians. Suatu data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi hitung lebih besar dari derajat signifikansi yang ditetapkan yaitu 5% (0.05). Uji homogenitas varians dilakukan pada data skor pretes dan postes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Rangkuman hasil uji homogenitas varians data pretes dan postes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yaitu sebagai berikut.

Tabel 19: Hasil Uji Homogenitas Varians Skor Pretes dan Postes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	Levene Statistics	df1	df2	Sig.	Keterangan
Pretes	0,533	1	60	0,468	Sig. > 0.05 = homogen
Postes	0,671	1	66	0,416	Sig. > 0.05 = homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians data pretes dan postes, dapat diketahui bahwa hasil signifikansi data pretes dan postes lebih besar dari derajat signifikansi yang ditetapkan yaitu 5% (0.05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretes dan postes keterampilan bercerita dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen atau tidak memiliki perbedaan varians. Hasil uji homogenitas varians selengkapnya ditunjukkan pada Lampiran 11a dan 11b.

3. Analisis Data

a. Hasil Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang mendapatkan pembelajaran keterampilan bercerita dengan metode bermain peran dan kelompok yang mendapatkan pembelajaran keterampilan

bercerita dengan metode konvensional. Analisis data yang digunakan adalah uji-t sampel bebas. Analisis uji-t bertujuan untuk menguji perbedaan keterampilan bercerita antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan metode bermain peran dan kelompok kontrol yang diberi perlakuan dengan metode konvensional. Selain itu, analisis data juga bertujuan untuk menguji keefektifan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Syarat data dinyatakan signifikan apabila nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (5%).

1) Uji-t Sampel Skor Pretes Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Uji-t skor pretes keterampilan bercerita dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan bercerita pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan. Hasil uji-t pretes keterampilan bercerita kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditunjukkan pada Tabel 20.

Tabel 20: Hasil Uji-t Sampel Skor Pretes Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data	t_{hitung}	df	p	Keterangan
Pretes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	0,608	66	0,545	$p > 0,05$ \neq signifikan

Diketahui nilai p lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan. Dengan kata lain, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki tingkat keterampilan bercerita yang sama. Hasil perhitungan selengkapnya ditunjukkan pada Lampiran 12a.

2) Uji-t Sampel Skor Postes Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Uji-t postes keterampilan bercerita kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan bercerita setelah kedua kelompok tersebut diberi perlakuan. Hasil uji-t skor postes keterampilan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen ditunjukkan pada Tabel 21.

Tabel 21: Hasil Uji-t Sampel Skor Postes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data	t_{hitung}	df	p	Keterangan
Postes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	6,954	66	0,00	$P < 0,05$ = signifikan

Diketahui nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi yang berarti skor postes keterampilan bercerita antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki perbedaan yang signifikan, setelah kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan metode bermain peran dan kelompok kontrol diberi perlakuan menggunakan metode konvensional. Hasil penghitungan selengkapnya ditunjukkan pada Lampiran 12b. Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan hasil uji hipotesis sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita dengan metode bermain peran dan kelompok yang mendapatkan pembelajaran keterampilan bercerita dengan metode konvensional, **ditolak**.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita dengan metode bermain peran dan

kelompok yang mendapatkan pembelajaran keterampilan bercerita dengan metode konvensional, **diterima.**

b. Hasil Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua adalah metode bermain peran efektif dalam pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gamping. Hipotesis tersebut adalah hipotesis alternatif (H_a). Keefektifan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita dapat diketahui melalui perbedaan skor pretes dan postes kelompok eksperimen. Berikut penjelasan mengenai penghitungan uji-t skor pretes dan postes keterampilan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

1) Uji-t Berhubungan Skor Pretes dan Postes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Uji-t skor pretes dan postes keterampilan bercerita kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan bercerita sebelum dan sesudah diberi perlakuan serta menguji keefektifan metode bermain peran pada kelompok eksperimen. Hasil uji-t skor pretes dan postes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditunjukkan pada Tabel 22.

Tabel 22: Hasil Uji-t Berhubungan Skor Pretes dan Postes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	t_{hitung}	df	p	Keterangan
Pretes-postes KK	101,000	33	0,002	$p < 0,05 = \text{signifikan}$
Pretes-postes KE	28,711	33	0,000	$p < 0,05 = \text{signifikan}$

Hasil uji-t skor pretes dan postes menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada keterampilan bercerita kelompok eksperimen begitu juga terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan bercerita kelompok kontrol antara sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan metode konvensional. Meskipun kedua kelompok mengalami perbedaan yang signifikan, nilai p pada uji-t kelompok eksperimen lebih rendah daripada nilai p hasil uji-t kelompok kontrol ($0,00 < 0,02$).

Hal tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami perbedaan yang lebih signifikan daripada kelompok kontrol. Perbedaan tersebut juga menunjukkan, bahwa metode bermain peran terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Hasil penghitungan selengkapnya ditunjukkan pada Lampiran 12c dan Lampiran 12d. Dengan demikian, dapat disimpulkan hasil pengujian hipotesis kedua sebagai berikut.

- Ho : Metode bermain peran terbukti tidak efektif dalam pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gamping, **ditolak**.
- Ha : Metode bermain peran terbukti efektif dalam pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gamping, **diterima**.

B. Pembahasan Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Gamping dengan populasi seluruh siswa kelas VII. Sampel yang dipilih adalah kelas VII C sebagai kelompok kontrol dan kelas VII D sebagai kelompok eksperimen. Pemilihan

sampel dari populasi yang ada dilakukan secara acak dengan mengundi semua kelas VII SMP Negeri 2 Gamping.

Tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan keterampilan bercerita antara kelompok yang diberi pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan metode bermain peran dengan kelompok yang diberi pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji keefektifan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita.

Pembahasan ini akan membahas dua aspek, yaitu perbedaan keterampilan bercerita antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen siswa kelas VII dan keefektifan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Kedua aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Perbedaan Keterampilan Bercerita antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kondisi awal kedua kelompok diketahui dengan melakukan pretes keterampilan bercerita. Pretes dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan keterampilan bercerita antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum keduanya mengikuti pembelajaran sesuai metode yang telah dirancang. Pretes dilaksanakan menggunakan instrumen penelitian berupa tes praktik bercerita. Adapun perbedaan perolehan skor ditunjukkan pada Tabel 23.

**Tabel 23: Perbedaan Skor Pretes Kelompok Eksperimen
dan Kelompok Kontrol**

No.	Data Pretes	Rata-rata Hitung	M _o	M _d	Std Deviasi	Skor Maks	Skor Min
1.	K.Eksperimen	66,2353	65	65	4,78038	74	55
2.	K.Kontrol	66,1198	68	67,5	4,38570	73	55

Penghitungan selengkapnya ditunjukkan pada Lampiran 9a dan Lampiran 9c. Diketahui terdapat perbedaan skor pretes antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Walaupun terdapat perbedaan di antara kedua kelompok, namun hasil perbedaan menunjukkan, bahwa kedua kelompok mempunyai kemampuan bercerita yang sama tidak ada kelas yang diunggulkan.

Hasil penghitungan uji-t skor pretes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang ditunjukkan pada Lampiran 12a. Hal ini dapat disimpulkan, bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan bercerita antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan kata lain, keterampilan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada awal penelitian adalah setara.

Langkah selanjutnya setelah diketahui, bahwa kedua kelompok penelitian memiliki keterampilan bercerita yang setara, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran keterampilan bercerita. Kelompok kontrol diberi perlakuan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional. Kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran. Pemberian perlakuan yang berbeda bertujuan untuk mengetahui perbedaan

keterampilan bercerita antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan masing-masing metode. Pemberian perlakuan pada kedua kelompok dilakukan sebanyak empat kali.

Metode bermain peran merupakan metode bercerita yang mampu membantu siswa dalam praktik bercerita. Metode ini didesain agar siswa melakukan pembelajaran praktik bercerita secara aktif dengan cara memerankan tokoh atau benda sesuai dengan cerita yang akan diperankan. Selain itu, metode bermain peran mampu mendorong siswa untuk berpikir aktif dan kreatif.

Pelaksanaan metode bermain peran terdiri dari tiga tahap, yaitu sebagai berikut. *Pertama*, guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari lima orang serta guru membagikan skenario yang akan diperankan oleh masing-masing kelompok. Setiap kelompok mendapatkan skenario dengan judul yang berbeda. *Kedua*, guru mengatur jalannya bermain peran. Setiap kelompok maju sesuai nomor undian, setiap kelompok bercerita sesuai perannya masing-masing. Guru memberi bantuan kepada siswa jika ada yang mendapatkan kesulitan dalam memainkan peran. *Ketiga*, guru dan siswa melakukan diskusi tentang jalannya proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran. Siswa memberikan kritik dan saran terhadap jalannya proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran.

Langkah selanjutnya setelah kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan metode bermain peran, dan kelompok kontrol diberi perlakuan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional dilakukan postes pada kedua kelompok. Pengambilan data postes bertujuan untuk

mengetahui ada atau tidaknya perbedaan keterampilan bercerita antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan. Postes dilaksanakan menggunakan tes praktik bercerita. Data postes yang diperoleh kemudian dianalisis dengan uji-t.

Hasil uji-t skor postes keterampilan bercerita kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditunjukkan pada Lampiran 12b. Berdasarkan data dapat ditarik kesimpulan, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan bercerita antara kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran dan kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional.

Hasil perbedaan tersebut dibuktikan dari sampel nomor absen 31 kelompok eksperimen dan sampel nomor absen 18 kelompok kontrol dengan skor pretes kelompok eksperimen sebesar 70 menjadi 78 dan skor pretes kelompok kontrol sebesar 58 menjadi 61. Hal tersebut dijelaskan pada setiap aspek penilaian keterampilan bercerita pretes dan postes. Sampel nomor 31 kelompok eksperimen penampilan pada saat pretes memperoleh skor 70. Hal ini ditunjukkan dari ekspresi masih terlihat kaku dan malu untuk bercerita, namun isi dan makna cerita yang disampaikan terkonsep dengan baik dan cukup jelas. Cerita yang disampaikan masuk akal dan bisa diterima. Dalam hal volume suara dan kelancaran saat bercerita, masih kurang lancar dan kurang terdengar jelas.

Sampel nomor 18 kelompok kontrol penampilan pada saat pretes memperoleh skor 58. Hal ini ditunjukkan dari ekspresi masih terlihat kaku dan

malu untuk bercerita. Isi cerita dan makna cerita yang disampaikan terkonsep dengan baik, namun terlalu singkat. Masih banyak menggunakan dialek bahasa Jawa. Dalam hal volume suara, suara kurang terdengar jelas dan masih kurang lancar saat bercerita.

Skor postes sampel nomor 31 kelompok eksperimen sebesar 78. Hal ini ditunjukkan dari ekspresi saat bercerita, terlihat santai dan tidak kaku, berinteraksi dengan lawan main. Isi cerita terkonsep dengan baik dan mudah untuk dipahami. Dalam hal volume suara terdengar jelas serta lancar dalam bercerita. Skor postes sampel nomor 18 kelompok kontrol sebesar 61. Hal ini ditunjukkan dari ekspresi saat bercerita santai tetapi masih kaku. Isi cerita yang disampaikan mudah dipahami tetapi tidak jauh berbeda pada waktu pretes. Dialek bahasa Jawa sudah mulai berkurang. Volume suara masih terdengar kurang jelas, namun lancar dalam bercerita.

2. Keefektifan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gamping

Keefektifan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gamping dapat diketahui setelah kelompok eksperimen mendapat perlakuan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode tersebut. Berdasarkan analisis uji-t data skor pretes dan postes kelompok eksperimen diperoleh p sebesar 0,00. Nilai p lebih kecil daripada taraf kesalahan sebesar 0,05 ($0,00 < 0,05$). Hasil uji-t tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang diberi perlakuan pembelajaran keterampilan bercerita

menggunakan metode bermain peran dengan siswa yang diberi perlakuan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional.

Hal tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran yang diterapkan pada kelompok eksperimen lebih efektif dalam pembelajaran keterampilan bercerita daripada metode konvensional yang diterapkan pada kelompok kontrol. Perbedaan tersebut juga menunjukkan bahwa metode bermain peran terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gamping.

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa metode bermain peran merupakan metode yang efektif dalam pembelajaran keterampilan bercerita adalah penelitian yang ditulis oleh Fillina (2013) yang dimuat dalam jurnal ilmiah pendidikan khusus dengan judul “Efektivitas Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu”. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode *Role Playing* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Hal ini dibuktikan dengan nilai P sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($P < 0,05$).

Penelitian Baihaqi (2011) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Kelompok Teater Kenes SMP N 4 Yogyakarta”. Terjadi peningkatan hasil keterampilan bermain drama pada kelompok teater kenes SMP N 4 Yogyakarta. Peningkatan tersebut ditandai dengan meningkatnya penguasaan aspek- aspek keterampilan bermain drama. Jumlah skor rerata yang diperoleh 57,64% pada tahap pratindakan, 65% pada siklus I, dan 74,9% pada siklus II.

Penelitian Prayuda dan Rukmi (2014) yang dimuat dalam jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul “Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian membuktikan terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri Butuh. Peningkatan tersebut ditandai dengan meningkatnya penguasaan aspek-aspek keterampilan berbicara. Jumlah skor rata-rata Siklus I 73,32% dan Siklus II 86,17%.

Penelitian Rahmawati (2014) yang dimuat dalam jurnal Pendidikan Anak dengan judul “Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini”. Terjadi peningkatan empati pada anak usia dini. Hal tersebut ditandai dengan perolehan skor rata-rata 28,57% pada tahap pratindakan, 53,57% pada Siklus I, dan 82,14% pada Siklus II. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fillina, Baihaqi, Prayuda dan Rukmi, serta Rahmawati tersebut membuktikan bahwa metode bermain peran mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan bercerita. Dikaitkan dengan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran tidak hanya efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita untuk tingkat sekolah menengah atas tetapi juga pada anak yang mempunyai kebutuhan khusus seperti anak tuna rungu.

Hasil penelitian ini membuktikan, bahwa metode bermain peran merupakan metode yang tepat dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki banyak manfaat dan kelebihan untuk mencapai kesuksesan pembelajaran keterampilan bercerita sesuai

pendapat yang dikemukakan beberapa ahli. Metode bermain peran memiliki kelebihan mampu menstimulasi siswa untuk berpikir aktif dan kreatif. Metode bermain peran merupakan penguasaan cara bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan siswa. Metode bermain peran menitikberatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya jawab) bersama teman-temannya (Huda, 2014: 209).

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan sebagai berikut.

1. Beberapa siswa sulit untuk diatur, sehingga mengganggu konsentrasi siswa yang sedang praktik bercerita di depan kelas.
2. Pelaksanaan rekaman video bercerita siswa sering terganggu dengan suara ramai di luar kelas, karena berdekatan dengan lapangan olahraga.
3. Pelaksanaan perlakuan keempat dan postes tertunda, karena pelaksanaan UTS, sehingga waktu penelitian semakin panjang serta membuat siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

BAB V **PENUTUP**

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan bercerita siswa yang mendapatkan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gamping. Perbedaan keterampilan bercerita tersebut ditunjukkan dengan hasil uji-t skor postes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan bantuan SPSS versi 20.0. Hasil uji-t menunjukkan nilai p sebesar 0,00 yang lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05 ($0,00 < 0,05$).
2. Metode bermain peran efektif dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Keefektifan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita ditunjukkan dari penghitungan uji-t skor pretes dan postes keterampilan bercerita kelompok eksperimen, nilai p sebesar 0,00 lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05 ($0,00 < 0,05$). Keefektifan metode bermain peran juga dapat dilihat berdasarkan kenaikan skor rata-rata pretes dan postes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Skor rata-rata pretes dan postes kelompok kontrol mengalami kenaikan sebesar 3,76. Skor rata-rata pretes dan postes kelompok eksperimen mengalami kenaikan sebesar 10,44. Kenaikan skor rata-rata pretes dan postes kelompok eksperimen yang lebih besar daripada

kelompok kontrol menunjukkan, bahwa pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran lebih efektif dibanding pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional.

B. Implikasi

Hasil kesimpulan menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran lebih efektif daripada pembelajaran keterampilan bercerita dengan metode konvensional. Oleh karena itu, metode bermain peran dapat digunakan oleh guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Gamping sebagai alternatif model dalam pembelajaran keterampilan bercerita, karena mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran keterampilan bercerita.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi, dapat diuraikan beberapa saran yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran keterampilan bercerita sebagai berikut.

1. Guru akan lebih baik apabila mampu menggunakan dan memodifikasi metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita sebagai salah satu metode untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

2. Siswa sebaiknya mampu memanfaatkan metode bermain peran, sehingga dapat memotivasi serta meningkatkan minat dalam pembelajaran keterampilan bercerita, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal.
3. Penelitian sebaiknya mampu memberikan pengalaman bagi peneliti selanjutnya agar kelak menjadi guru yang lebih inovatif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Jaka Tri Prastya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Baihaqi, Imam. 2011. Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Kelompok Teater Kenes SMP N 4 Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS UNY.
- Filina, Zulhaida. 2013. "Efektivitas Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Tunarungu". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1, 1, hlm 313.
- Ginting, Abdurrahman. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Handayu, T. 2009. *Memaknai Cerita Mengasah Jiwa: Panduan Menanamkan Moral pada Anak Melalui Cerita*. Solo: Era Media.
- Hawanty, Shanty. 2005. Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Teknik *Role-Play* di SMK Negeri 1 Purwokerto. *Thesis*. Yogyakarta: Prodi Linguistik Terapan, Pascasarjana UNY.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Isnani. 2013. Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates. *Skripsi*. Yogyakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP UNY.
- Kartini, Tien. 2007. Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di SD Negeri Cileunyi 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. <http://www.jurnalpendidikan.co.id/>. Diunduh pada tanggal 20 Desember 2015.
- Kisnawaty, Pundirela. 2013. "Keefektifan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal". <http://www.unnes.ac.id/>. Diunduh pada tanggal 16 Desember 2015.

- Majid, Abdul Aziz. 2008. *Mendidik Anak dengan Cerita*. Bandung: PT. Remaja Rosida Karya.
- Mudini & Salamat Purba. 2009. *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta: Depdiknas.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyati, Yeti. 2009. *Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mustakim, Nur. 2005. *Peranan Cerita dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Dikti.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- _____. 2012. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prayuda, Lutvi Anggi dan Asri Susetyo Rukmi. 2014. "Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 1, hlm. 1.
- Rahmawati, Anayanti. 2014. "Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, 3, 1, hlm. 16.
- Ratna dkk. 2013. Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Semitau. <http://www.fkipuntan.ac.id/> Diunduh pada tanggal 21 Januari 2016.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Saddhono, Kundharu dan St. Y. Slamet. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi*. Bandung: Karya Putra Dewanti.
- Santoso, Puji dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siska, Yulia. 2011. "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini". *Jurnal Kependidikan Edisi Khusus*, 2, hlm. 31-37.
- Soeparno. 2008. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara.

- Sudarminah, Sri. 2009. "Upaya Peningkatan Pembelajaran Berbicara dengan Model Pembelajaran Gambar Seri untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Semarang. *Lemlit*, 3, 2, hlm. 45-52.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Supriono & Sapari. 2001. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Surabaya: SIC.
- Sutino. 2011. "Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V SDN Pandak 1 Sidoharjo Sragen". <http://diligib.uns.ac.id/>. Diunduh pada tanggal 24 Januari 2016.
- Yuliansari, Erny. 2013. Keefektifan Strategi *Readers Theatre* dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Gombong dan SMP Negeri 1 Karanganyar Kebumen. *Skripsi*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS UNY.
- Zaini, dkk. 2008. *Strategi Belajar Aktif*. Jakarta: PT. Pustaka Insan Mudani.
- Zain, Aswan & Syaiful Bahri Djamarah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

**Lampiran 1. Rencana
Pelaksanaan Pembelajaran**

Lampiran 1a. RPP Kelompok Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: SMP Negeri 2 Gamping
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: VII/ 2
Standar Kompetensi	: 10. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman melalui kegiatan menanggapi cerita dan bertelepon
Kompetensi Dasar	: 10. 1 Menceritakan tokoh idola dengan mengemukakan identitas dan keunggulan tokoh, serta alasan mengidolakannya dengan pilihan kata yang sesuai
Indikator	: 1. Mampu menentukan pokok-pokok cerita 2. Mampu bercerita dengan pilihan kata dan ekspresi yang tepat 3. Mampu bercerita dengan metode bermain peran 4. Mampu bercerita dengan memerankan tokoh idola
Alokasi Waktu	: 4 X 40 Menit

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menentukan pokok-pokok cerita
2. Siswa mampu bercerita dengan pilihan kata dan ekspresi yang tepat
3. Siswa mampu bercerita dengan metode bermain peran
4. Siswa mampu bercerita dengan memerankan tokoh idola

II. Materi Pembelajaran

1. Bercerita
2. Hal-hal yang diperhatikan dalam bercerita (bercerita dengan urutan yang logis, kelancaran, lafal, intonasi, suara, ekspresi)
3. Konsep metode bermain peran

III. Metode Pembelajaran

1. Metode bermain peran
2. Tanya jawab
3. Penugasan

IV. Sumber Belajar/ Media Pembelajaran

1. Laptop
2. LCD
3. Bintang Kompetitif
4. *Emoticon Paper*
5. Lembar penilaian siswa

V. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Pertemuan I

No.	Kegiatan Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama dan melakukan presensi 2. Siswa merespon atau menanggapi salam dari guru terkait kondisi kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan 3. Guru menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan 4. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan, KI, KD, maupun indikator pencapaian terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan 	10 Menit
2.	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi pembelajaran bercerita menggunakan media laptop dan LCD 2. Siswa dan guru bertanya jawab terkait materi pembelajaran bercerita menggunakan metode bermain peran 3. Guru menentukan tema cerita dan menjelaskan langkah-langkah bercerita menggunakan metode bermain peran 4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok setiap kelompok terdiri dari lima orang 5. Guru membagikan skenario kepada setiap kelompok dengan judul yang berbeda-beda 6. Siswa diberi tugas untuk mempelajari skenario dan membagi setiap peran 7. Siswa berlatih sesuai dengan perannya masing-masing 8. Guru membantu siswa jika ada yang mendapatkan kesulitan dalam mempelajari peran 	60 Menit
3.	Kegiatan Akhir <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan 2. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran keterampilan bercerita 3. Guru menutup pelajaran dengan berdoa 	10 Menit

Pertemuan II

No.	Kegiatan Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama dan melakukan presensi 	

	2. Siswa merespon atau menanggapi salam dari guru terkait kondisi kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan 3. Guru menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan 4. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan, KI, KD, maupun indikator pencapaian terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan	10 Menit
2.	Kegiatan Inti 1. Siswa dan guru bertanya jawab terkait materi pembelajaran bercerita menggunakan metode bermain peran yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya 2. Guru bertanya mengenai perkembangan siswa dalam mempelajari skenario yang telah dibagikan 3. Guru mengundi setiap kelompok untuk menentukan urutan praktik bercerita di depan kelas 4. Guru membagikan lembar kerja dan bintang untuk membahas dan menilai penampilan masing-masing kelompok 5. Setiap kelompok maju sesuai nomor undian, setiap siswa akan bercerita sesuai perannya masing-masing setiap kelompok dibeai waktu tiga menit. 6. Kelompok yang belum mendapatkan giliran akan memperhatikan dan menilai penampilan dari kelompok yang sudah tampil 7. Setiap kelompok akan memberi bintang kepada kelompok lain, kelompok yang mendapat bintang paling banyak menjadi kelompok terbaik	60 Menit
3.	Kegiatan Akhir 1. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan 2. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran keterampilan bercerita 3. Guru menutup pelajaran dengan berdoa	10 Menit

Pertemuan III

No.	Kegiatan Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Awal 1. Guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama dan melakukan presensi 2. Siswa merespon atau menanggapi salam dari guru terkait kondisi kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan 3. Guru menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan 4. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan, KI, KD,	10 Menit

	maupun indikator pencapaian terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan	
2.	Kegiatan Inti 1. Guru mengulang materi pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran 2. Siswa dan guru bertanya jawab terkait materi pembelajaran bercerita menggunakan metode bermain peran yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya 3. Guru memberikan tugas kepada siswa agar menyusun skenario bercerita menggunakan bahasa mereka sendiri 4. Setiap kelompok mempelajari setiap susunan skenario cerita dan berlatih memerankan sesuai peran yang didapat	60 Menit
3.	Kegiatan Akhir 1. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan 2. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran keterampilan bercerita 3. Guru menutup pelajaran dengan berdoa	10 Menit

Pertemuan IV

No.	Kegiatan Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Awal 1. Guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama dan melakukan presensi 2. Siswa merespon atau menanggapi salam dari guru terkait kondisi kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan 3. Guru menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan 4. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan, KI, KD, maupun indikator pencapaian terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan	10 Menit
2.	Kegiatan Inti 1. Guru mengulang materi pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran 2. Siswa dan guru bertanya jawab terkait materi pembelajaran bercerita menggunakan metode bermain peran yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya 3. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa agar praktik bercerita di depan kelas lebih baik daripada pertemuan sebelumnya 4. Setiap kelompok maju sesuai nomor undian, setiap kelompok akan bercerita sesuai perannya masing-masing. Setiap kelompok diberi waktu tiga menit.	60 Menit

	5. Kelompok yang belum mendapatkan giliran akan memperhatikan dan menilai penampilan dari kelompok yang sudah tampil 6. Setiap kelompok akan memberi bintang kepada kelompok lain, kelompok yang mendapat bintang paling banyak menjadi kelompok terbaik	
3.	Kegiatan Akhir 1. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan 2. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran keterampilan bercerita 3. Guru menutup pelajaran dengan berdoa	10 Menit

VI. Penilaian

Rubrik Penilaian Keterampilan Bercerita

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		1	2	3	4	5
1.	Makna Keseluruhan Cerita					
2.	Isi Cerita					
3.	Logika Cerita					
4.	Alur cerita					
5.	Ekspresi dan Tingkah Laku					
6.	Pilihan Kata					
7.	Penempatan Nada					
8.	Kelancaran					
Jumlah Skor						

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Mengetahui
Guru Bahasa Indonesia

Sleman, 2016
Mahasiswa

Dra. Dwi Ristiyanti

Ika Nafisatur R

LAMPIRAN

1. Materi Pembelajaran

a. Bercerita

Bercerita merupakan salah satu kegiatan dari aspek keterampilan berbicara. Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran. Dapat dikatakan bercerita adalah salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain dengan mengungkapkan perasaan sesuai dengan yang dialami, dirasakan, dan dilihat. Bercerita juga membutuhkan kelancaran dan ketepatan penyampaian kalimat sehingga mudah diterima. Salah satunya adalah bercerita dengan memerankan karakter suatu tokoh atau lebih dikenal dengan bermain peran.

b. Metode Bermain Peran

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita mempunyai tujuan untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam memainkan peran. Metode bermain peran memfokuskan pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran keterampilan bercerita. Metode bermain peran merupakan sebuah metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa khususnya pembelajaran keterampilan bercerita. Bermain peran adalah tindakan di luar peranan yang ditentukan sebelumnya karena tujuannya adalah menciptakan kembali gambaran histori masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi pada masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat serta waktu tertentu, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya.

2. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

- a. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b. Guru membentuk kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari lima orang
- c. Guru membagikan skenario kepada setiap kelompok
- d. Setiap kelompok mendapatkan skenario dengan judul yang berbeda

- e. Guru membagikan lembar kerja dan bintang untuk membahas atau menilai penampilan masing-masing kelompok
- f. Guru mengundi setiap kelompok untuk menentukan urutan praktik bercerita di depan kelas
- g. Guru mengatur jalannya bermain peran
- h. Setiap kelompok maju sesuai nomor undian, setiap kelompok akan bercerita sesuai perannya masing-masing
- i. Kelompok yang belum mendapatkan giliran akan memperhatikan dan menilai penampilan dari kelompok yang sudah tampil
- j. Guru memberikan bantuan kepada siswa jika ada yang mendapatkan kesulitan dalam memainkan peran
- k. Masing-masing kelompok akan mendapatkan bintang setelah praktik bercerita sebagai penghargaan dari kelompok lain
- l. Kelompok dengan bintang terbanyak menunjukkan bahwa penampilannya terbaik
- m. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan penilaian setelah selesai praktik bercerita
- n. Guru dan siswa melakukan diskusi tentang jalannya proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran
- o. Guru dan siswa membuat kesimpulan sebagai penutup pembelajaran

3. Media Pembelajaran

Bintang Kompetitif



Keterangan:

- a. Terbuat dari kertas pelangi

Bintang ini untuk setiap kelompok yang telah maju di depan kelas untuk praktik bercerita. Setiap kelompok yang memiliki banyak bintang akan mendapatkan nilai tambahan di akhir pelajaran.

Emoticon Paper



Keterangan:

Terbuat dari kertas pelangi

Emoticon Paper digunakan untuk refleksi jika pelajaran telah selesai dilaksanakan, kertas berbentuk bulat ini, akan menjadi media siswa dalam mengungkapkan perasaan mereka setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kertas *emoticon* ini juga berguna bagi guru untuk mengetahui seberapa jauh siswanya menyukai kegiatan belajar mengajar.

4. Lembar Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor (1-5)
1.	Makna Keseluruhan Cerita	Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang sangat jelas	
		Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang jelas	
		Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang cukup jelas	
		Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang kurang jelas	
		Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang tidak jelas	
2.	Isi Cerita	Isi cerita terkonsep dengan sangat baik sesuai dengan tema	
		Isi cerita terkonsep dengan baik sesuai dengan tema	
		Isi cerita terkonsep dengan baik, namun kurang sesuai dengan tema	
		Isi cerita kurang terkonsep dengan baik serta kurang sesuai dengan tema	
		Isi cerita tidak terkonsep dengan baik dan tidak sesuai dengan tema	
		Penyampaian dan pengungkapan cerita mudah diterima dan sangat logis	
		Penyampaian dan pengungkapan cerita mudah	

3.	Logika Cerita	diterima dan logis	
		Penyampaian dan pengungkapan cerita mudah diterima, namun kurang logis	
		Penyampaian dan pengungkapan cerita tidak mudah diterima dan kurang logis	
		Penyampaian dan pengungkapan cerita tidak logis	
4.	Alur Cerita	Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang sangat jelas dari awal sampai akhir dan mudah dipahami	
		Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang jelas dari awal sampai akhir dan mudah dipahami	
		Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang cukup jelas dari awal sampai akhir, namun bisa dipahami	
		Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang kurang jelas dari awal sampai akhir dan kurang bisa dipahami	
		Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang tidak jelas dari awal sampai akhir dan tidak bisa dipahami	
5.	Ekspresi dan Tingkah Laku	Sikap sangat ekspresif, gerak-gerik wajar, tenang, dan tidak grogi	
		Sikap ekspresif, gerak-gerik sesekali kurang wajar, tenang, dan tidak grogi	
		Sikap cukup ekspresif, gerak-gerik beberapa kali kurang wajar, kurang tenang, dan sedikit grogi	
		Sikap kurang ekspresif, gerak-gerik beberapa kali tidak wajar, kurang tenang, dan grogi	
		Sikap kaku, tidak ekspresif, tidak tenang, dan grogi	
6.	Pilihan Kata	Penggunaan kata, istilah, dan ungkapan sesuai dengan cerita dan variatif	
		Penggunaan kata, istilah, dan ungkapan sesuai dengan cerita kurang variatif	
		Penggunaan istilah, kata, dan ungkapan terpengaruh dialek	
		Penggunaan kata, istilah, dan ungkapan sesuai dengan cerita namun terbatas	
		Penggunaan kata, istilah, dan ungkapan tidak sesuai dengan cerita dan terbatas	
		Penempatan nada sudah digunakan dengan	

7.	Penempatan Nada	tepat dan sesuai dengan makna cerita	
		Penempatan nada digunakan dengan baik dan sesuai dengan makna cerita	
		Penempatan nada kurang baik sehingga makna cerita kurang tersampaikan	
		Penempatan nada tidak digunakan dengan baik	
		Penempatan nada tidak digunakan sehingga cerita terkesan pasif	
8.	Kelancaran	Siswa bercerita lancar dari awal sampai akhir dengan jeda tepat	
		Siswa bercerita lancar dari awal sampai akhir namun jeda kurang tepat	
		Siswa bercerita dengan sesekali tersendat dan jeda kurang tepat	
		Siswa bercerita dengan tersendat-sendat dan jeda tidak tepat	
		Siswa bercerita tersendat- sendat dari awal sampai akhir cerita dengan jeda yang tidak tepat	

Lampiran 1b. RPP Kelompok Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: SMP Negeri 2 Gamping
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: VII/ 2
Standar Kompetensi	: 10. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman melalui kegiatan menanggapi cerita dan bertelepon
Kompetensi Dasar	: 10. 1 Menceritakan tokoh idola dengan mengemukakan identitas dan keunggulan tokoh, serta alasan mengidolakannya dengan pilihan kata yang sesuai
Indikator	: 1. Mampu menentukan pokok-pokok cerita 2. Mampu bercerita dengan pilihan kata dan ekspresi yang tepat 3. Mampu menceritakan tokoh idola
Alokasi Waktu	: 4 X 40 Menit

I. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu menentukan pokok-pokok cerita
- Siswa mampu bercerita dengan pilihan kata dan ekspresi yang tepat
- Siswa mampu menceritakan tokoh idola

II. Materi Pembelajaran

- Bercerita
- Hal-hal yang diperhatikan dalam bercerita (bercerita dengan urutan yang logis, kelancaran, lafal, intonasi, suara, ekspresi)
- Konsep metode bercerita

III. Metode Pembelajaran

- Metode ceramah
- Tanya jawab
- Penugasan

IV. Sumber Belajar/ Media Pembelajaran

- Laptop
- LCD
- Bintang Kompetitif
- Emoticon Paper*
- Lembar penilaian siswa

V. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I

No.	Kegiatan Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Awal 5. Guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama dan melakukan presensi 6. Siswa merespon atau menanggapi salam dari guru terkait kondisi kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan 7. Guru menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan 8. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan, KI, KD, maupun indikator pencapaian terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan	10 Menit
2.	Kegiatan Inti 9. Guru menyampaikan materi pembelajaran bercerita menggunakan media laptop dan LCD 10. Siswa dan guru bertanya jawab terkait materi pembelajaran bercerita 11. Guru menentukan tema cerita dan menjelaskan langkah-langkah bercerita 12. Siswa diberi tugas untuk menyusun pokok-pokok cerita 13. Siswa mempelajari pokok-pokok cerita sebelum praktik bercerita di depan kelas 14. Salah satu siswa maju untuk praktik bercerita di depan kelas, siswa diberi waktu tiga menit 15. Siswa yang lain mengomentari setelah selesai praktik bercerita	60 Menit
3.	Kegiatan Akhir 4. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan 5. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran keterampilan bercerita 6. Guru menutup pelajaran dengan berdoa	10 Menit

Pertemuan II

No.	Kegiatan Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Awal 1. Guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama dan melakukan presensi 2. Siswa merespon atau menanggapi salam dari guru terkait kondisi kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan	10 Menit

	3. Guru menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan 4. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan, KI, KD, maupun indikator pencapaian terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan	
2.	Kegiatan Inti 1. Siswa dan guru bertanya jawab terkait materi pembelajaran bercerita yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya 2. Guru bertanya mengenai perkembangan siswa dalam mempelajari pokok-pokok cerita 3. Guru mengundi semua siswa untuk menentukan urutan praktik bercerita di depan kelas 4. Siswa praktik bercerita satu persatu maju ke depan kelas, siswa diberi waktu tiga menit untuk praktik bercerita 5. Siswa yang belum mendapatkan giliran akan memperhatikan dan memberi komentar penampilan dari siswa yang sudah tampil 6. Setiap siswa akan dibagikan bintang untuk diberikan kepada siswa yang telah selesai praktik bercerita 7. Siswa dengan bintang terbanyak akan menjadi siswa terbaik dalam bercerita	60 Menit
3.	Kegiatan Akhir 1. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan 2. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran keterampilan bercerita 3. Guru menutup pelajaran dengan berdoa	10 Menit

Pertemuan III

No.	Kegiatan Belajar	Waktu
1.	Kegiatan Awal 1. Guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama dan melakukan presensi 2. Siswa merespon atau menanggapi salam dari guru terkait kondisi kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan 3. Guru menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan 4. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan, KI, KD, maupun indikator pencapaian terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan	11 Menit
2.	Kegiatan Inti 1. Guru mengulang materi pembelajaran keterampilan bercerita 2. Siswa dan guru bertanya jawab terkait materi pembelajaran	60 Menit

	<p>bercerita yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memberi motivasi kepada seluruh siswa agar praktik bercerita lebih baik daripada pertemuan sebelumnya 4. Siswa melanjutkan praktik bercerita sesuai dengan urutan yang telah ditentukan sebelumnya, siswa diberi waktu tiga menit untuk praktik bercerita 5. Siswa memberikan komentar terhadap penampilan siswa lain 6. Setiap siswa akan dibagikan bintang untuk diberikan kepada siswa yang telah selesai praktik bercerita 7. Siswa dengan bintang terbanyak akan menjadi siswa terbaik dalam bercerita 	
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan 2. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran keterampilan bercerita 3. Guru menutup pelajaran dengan berdoa 	10 Menit

Pertemuan IV

No.	Kegiatan Belajar	Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama dan melakukan presensi 2. Siswa merespon atau menanggapi salam dari guru terkait kondisi kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan 3. Guru menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan 4. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan, KI, KD, maupun indikator pencapaian terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan 	11 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengulang materi pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran 2. Siswa dan guru bertanya jawab terkait materi pembelajaran bercerita yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya 3. Siswa praktik bercerita dan diberi waktu tiga menit 4. Siswa memberikan komentar terhadap penampilan siswa lain 5. Setiap siswa akan dibagikan bintang untuk diberikan kepada siswa yang telah selesai praktik bercerita 6. Siswa dengan bintang terbanyak akan menjadi siswa terbaik dalam bercerita 	60 Menit

3.	Kegiatan Akhir 1. Siswa dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan 2. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran keterampilan bercerita 3. Guru menutup pelajaran dengan berdoa	10 Menit
----	---	----------

VI. Penilaian

Rubrik Penilaian Keterampilan Bercerita

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		1	2	3	4	5
1.	Makna Keseluruhan Cerita					
2.	Isi Cerita					
3.	Logika Cerita					
4.	Alur cerita					
5.	Ekspresi dan Tingkah Laku					
6.	Pilihan Kata					
7.	Penempatan Nada					
8.	Kelancaran					
Jumlah Skor						

Skor Perolehan

NILAI = ----- x 100

Skor Maksimum

Mengetahui,
Guru Bahasa Indonesia

(Dra. Dwi Ristiyanti)

Sleman, 2016
Mahasiswa

(Ika Nafisatur R)

LAMPIRAN

5. Materi Pembelajaran

a. Bercerita

Bercerita merupakan salah satu kegiatan dari aspek keterampilan berbicara. Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran. Dapat dikatakan bercerita adalah salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain dengan mengungkapkan perasaan sesuai dengan yang dialami, dirasakan, dan dilihat. Bercerita juga membutuhkan kelancaran dan ketepatan penyampaian kalimat sehingga mudah diterima.

b. Langkah-langkah bercerita

- Guru menyampaikan materi, topik, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang kurang paham
- Guru mengatur jalannya pembelajaran keterampilan bercerita
- Siswa maju satu persatu secara bergantian ke depan kelas untuk praktik bercerita sesuai topik yang telah ditentukan, setiap siswa diberi waktu kurang lebih lima menit
- Guru memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam bercerita
- Masing-masing siswa akan mendapatkan bintang setelah praktik bercerita sebagai penghargaan dari siswa lain
- Siswa dengan bintang terbanyak menunjukkan bahwa penampilannya terbaik
- Guru dan siswa melakukan diskusi tentang jalannya pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bercerita.
- Guru dan siswa memberikan kesimpulan sebagai penutup pelajaran.

6. Media Pembelajaran

Bintang Kompetitif



Keterangan:

- b. Terbuat dari kertas pelangi

Bintang ini untuk setiap kelompok yang telah maju di depan kelas untuk praktik bercerita. Setiap kelompok yang memiliki banyak bintang akan mendapatkan nilai tambahan di akhir pelajaran.

Emoticon Paper



Keterangan:

Terbuat dari kertas pelangi

Emoticon Paper digunakan untuk refleksi jika pelajaran telah selesai dilaksanakan, kertas berbentuk bulat ini, akan menjadi media siswa dalam mengungkapkan perasaan mereka setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kertas *emoticon* ini juga berguna bagi guru untuk mengetahui seberapa jauh siswanya menyukai kegiatan belajar mengajar.

7. Lembar Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor (1-5)
1.	Makna Keseluruhan Cerita	Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang sangat jelas	
		Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang jelas	
		Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang cukup jelas	
		Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang kurang jelas	
		Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang tidak jelas	
		Isi cerita terkonsep dengan sangat baik sesuai	

2.	Isi Cerita	dengan tema	
		Isi cerita terkonsep dengan baik sesuai dengan tema	
		Isi cerita terkonsep dengan baik, namun kurang sesuai dengan tema	
		Isi cerita kurang terkonsep dengan baik serta kurang sesuai dengan tema	
		Isi cerita tidak terkonsep dengan baik dan tidak sesuai dengan tema	
3.	Logika Cerita	Penyampaian dan pengungkapan cerita mudah diterima dan sangat logis	
		Penyampaian dan pengungkapan cerita mudah diterima dan logis	
		Penyampaian dan pengungkapan cerita mudan diterima, namun kurang logis	
		Penyampaian dan pengungkapan cerita tidak mudah diterima dan kurang logis	
		Penyampaian dan pengungkapan cerita tidak logis	
4.	Alur Cerita	Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang sangat jelas dari awal sampai akhir dan mudah dipahami	
		Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang jelas dari awal sampai akhir dan mudah dipahami	
		Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang cukup jelas dari awal sampai akhir, namun bisa dipahami	
		Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang kurang jelas dari awal sampai akhir dan kurang bisa dipahami	
		Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang tidak jelas dari awal sampai akhir dan tidak bisa dipahami	
5.	Ekspresi dan Tingkah Laku	Sikap sangat ekspresif, gerak-gerik wajar, tenang, dan tidak grogi	
		Sikap ekspresif, gerak-gerik sesekali kurang wajar, tenang, dan tidak grogi	
		Sikap cukup ekspresif, gerak-gerik beberapa kali kurang wajar, kurang tenang, dan sedikit grogi	
		Sikap kurang ekspresif, gerak- gerik beberapa kali tidak wajar, kurang tenang, dan grogi	
		Sikap kaku, tidak ekspresif, tidak tenang, dan	

		grogi	
6.	Pilihan Kata	Penggunaan kata, istilah, dan ungkapan sesuai dengan cerita dan variatif	
		Penggunaan kata, istilah, dan ungkapan sesuai dengan cerita kurang variatif	
		Penggunaan istilah, kata, dan ungkapan terpengaruh dialek	
		Penggunaan kata, istilah, dan ungkapan sesuai dengan cerita namun terbatas	
		Penggunaan kata, istilah, dan ungkapan tidak sesuai dengan cerita dan terbatas	
7.	Penempatan Nada	Penempatan nada sudah digunakan dengan tepat dan sesuai dengan makna cerita	
		Penempatan nada digunakan dengan baik dan sesuai dengan makna cerita	
		Penempatan nada kurang baik sehingga makna cerita kurang tersampaikan	
		Penempatan nada tidak digunakan dengan baik	
		Penempatan nada tidak digunakan sehingga cerita terkesan pasif	
8.	Kelancaran	Siswa bercerita lancar dari awal sampai akhir dengan jeda tepat	
		Siswa bercerita lancar dari awal sampai akhir namun jeda kurang tepat	
		Siswa bercerita dengan sesekali tersendat dan jeda kurang tepat	
		Siswa bercerita dengan tersendat-sendat dan jeda tidak tepat	
		Siswa bercerita tersendat- sendat dari awal sampai akhir cerita dengan jeda yang tidak tepat	

Lampiran 2. Silabus

Lampiran 2. Silabus

SILABUS

Sekolah : SMP Negeri 2 Gamping **Kelas** : VII
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia **Semester** : Genap
Aspek : Berbicara
Standar Kompetensi : Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman melalui kegiatan menanggapi cerita dan bertelepon

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar
10.1Menceritakan tokoh idola dengan mengemukakan identitas dan keunggulan tokoh, serta alasan mengidolakannya dengan pilihan kata yang sesuai	Menceritakan Tokoh Idola di depan kelas	1. Menentukan pokok-pokok cerita 2. Bercerita dengan pilihan kata dan ekspresi yang tepat 3.Menceritakan tokoh idola di depan kelas	1. Siswa mampu menentukan pokok-pokok cerita 2. Siswa mampu bercerita dengan pilihan kata dan ekspresi yang tepat 3. Siswa mampu menceritakan tokoh idola di depan kelas	1. Tugas Individu dan Tugas Kelompok 2.Instrumen Penilaian Bercerita	4X40 menit	Materi tokoh idola dan bercerita

**Lampiran 3. Daftar Nama
Siswa**

Lampiran 3a. Tabel Daftar Nama Siswa Kelas VII D

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Aisyah Rahmawati	P
2.	Alvin Ardiniawan	L
3.	Adhia Pasha Airo Abimanyu	L
4.	Ani Lestari	P
5.	Anton Tabah	L
6.	Aziz Pranama	L
7.	Daradita Ayu Febriyanti	L
8.	Desta Bagus Yanasta	L
9.	Dian Aditya Putra	L
10.	Dian Fajar Rianto	L
11.	Galang Bismo Priyonggo	L
12.	Irfan Tri Kusuma	L
13.	Jito Pratomo	L
14.	Lisa Anggraini	P
15.	Mella Nurmala	P
16.	Muhammad Fauzan Arianto	L
17.	Muhammad Lhanang Aji	L
18.	Natasya Ayu Puspitasari	P
19.	Nonik Nurramadhani	P
20.	Raihan Arya Fadhila	L
21.	Resti Ayu Wulandari	P
22.	Ria Wulandari	P
23.	Sahid Nugroho	L
24.	Salsabila Khairunnisa	P
25.	Salsabila Putri Nismara	P
26.	Salva Safitri	P
27.	Septian Dwi Analda	L
28.	Sri Widyaningsih	P
29.	Syarif Adi Lukmana	L
30.	Taufik Robbi Rijal Pamungkas	L
31.	Tegar Restu Anom Satria	L
32.	Viananda Yudistira	L
33.	Yuli Sapta Ningtias	P
34.	Yulia Larasati	P

Lampiran 3b. Tabel Daftar Nama Siswa Kelas VII C

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Adinda Shafa Fitriani	P
2.	Agung Dwinanta Putra	L
3.	Aldo Rizky Yakob	L
4.	Aldrien Daffa Mahendra	L
5.	Bima Surya Nugraha	L
6.	Deni Dwi Firmansyah	L
7.	Deva Ardana Satria Adi	P
8.	Dhufanifa Habibah	P
9.	Dian Ariyani	P
10.	Fanya Azzahra Choirunissa	P
11.	Faryn Nethania Elsafiona	P
12.	Ghina Salsabila	P
13.	Ikhsan Hendra Setiawan	L
14.	Ilham Yoga Yunanta	L
15.	Keysha Auela Hamada	P
16.	Laila Usfatun Khasanah	P
17.	Muhammad Aria Mahardika	L
18.	Raisa Yulien	P
19.	Rekhana Islami Batistuta	L
20.	Rifqi Mahardika Rafaella	L
21.	Rizky Seftian Utama	L
22.	Salfadila Indah Anggita W	P
23.	Selvitri Noor Puspitasari	P
24.	Shafira Lintang Anggraeni	P
25.	Shivania Nuralita Putri	P
26.	Sovia Agustina Putri	P
27.	Tegar Ario Wicaksono	L
28.	Theodorus Zola	L
29.	Trias Pradasinta Yuniar	P
30.	Utamia Damayanti	P
31.	Viranita Anggraeni	P
32.	Widya Ayu Nurmalita Sari	P
33.	Yulia Maemanah	P
34.	Yunita Riantika	P

Lampiran 4. Jadwal Penelitian

Lampiran 4. Jadwal Penelitian

Jadwal Pelaksanaan Penelitian di SMP Negeri 2 Gamping

Hari, Tanggal	Waktu	Kegiatan	Kelas
Senin, 14 Maret 2016	10.00-11.00	Wawancara I	Guru dan Siswa
Rabu, 16 Maret 2016	07.00-08.20	Pretes	VII D
Kamis, 17 Maret 2016	10.00-11.20	Pretes	VII C
Senin, 21 Maret 2016	07.00-08.20	Perlakuan 1	VII D
Senin, 21 Maret 2016	10.00-11.20	Perlakuan 1	VII C
Rabu, 23 Maret 2016	07.00-08.20	Perlakuan 2	VII D
Kamis, 24 Maret 2016	10.00-11.20	Perlakuan 2	VII C
Senin, 4 April 2016	07.00-08.20	Perlakuan 3	VII D
Kamis, 7 April 2016	10.00-11.20	Perlakuan 3	VII C
Rabu, 13 April 2016	07.00-08.20	Perlakuan 4	VII D
Kamis, 14 April 2016	10.00-11.20	Perlakuan 4	VII C
Rabu, 20 April 2016	07.00-08.20	Postes	VII D
Kamis, 21 April 2016	10.00-11.20	Postes	VII C
Senin, 16 Mei 2016	10.00-11.00	Wawancara II	Guru dan Siswa

**Lampiran 5. Soal Tes
Bercerita**

Lampiran 5. Soal Tes Bercerita**A. Soal Tes Bercerita Kelompok Eksperimen**

1. Tulislah hal-hal penting seperti watak atau karakter, hobi, dan pekerjaan yang berkaitan dengan tokoh idola Anda!
2. Susunlah menjadi pokok-pokok cerita!
3. Ceritakanlah di depan kelas dengan memainkan peran sesuai watak atau karakter tokoh idola Anda!

B. Soal Tes Bercerita Kelompok Kontrol

1. Tulislah hal-hal penting seperti watak atau karakter, hobi, dan pekerjaan yang berkaitan dengan tokoh idola Anda!
2. Susunlah menjadi pokok-pokok cerita!
3. Ceritakanlah di depan kelas mengenai tokoh idola Anda!

Lampiran 6. Pedoman dan Hasil Wawancara

Lampiran 6a. Tabel Pedoman Wawancara Tahap Praeksperimen

No	Pedoman Wawancara dengan Guru
1	Bagaimana proses pembelajaran keterampilan bercerita yang telah ibu lakukan selama ini?
2	Metode apa yang digunakan selama proses pembelajaran keterampilan bercerita?
3	Bagaimana antusiasme dan minat siswa selama proses belajar mengajar berlangsung?
4	Kendala apa yang ibu hadapi selama proses pembelajaran keterampilan bercerita?
5	Apakah ibu pernah mencoba metode, strategi, media, atau cara lain untuk pembelajaran keterampilan bercerita?
6	Apakah Ibu pernah mendengar atau mencoba metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita?
No	Pedoman Wawancara dengan Siswa
1	Menurut anda, apakah pembelajaran keterampilan bercerita merupakan pelajaran yang menyenangkan dan mudah dilakukan. Berikan alasannya?
2	Ceritakan suasana pembelajaran keterampilan bercerita yang anda alami di dalam kelas.
3	Kendala apa saja yang anda hadapi selama proses pembelajaran keterampilan bercerita?
4	Apakah anda pernah mendengar metode bermain peran?
5	Pernahkah guru menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita?

Lampiran 6b. Tabel Pedoman Wawancara Tahap Pascaeksperimen

No	Pedoman Wawancara dengan Guru
1	Menurut ibu, apakah metode bermain peran efektif dalam pembelajaran keterampilan bercerita?
2	Bagaimana antusiasme dan minat siswa selama proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?
3	Kendala apa yang ibu hadapi selama proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?
4	Manfaat apa yang ibu dapatkan dari pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?
5	Apakah selanjutnya ibu akan menggunakan metode bermain peran untuk pembelajaran keterampilan bercerita?
No	Pedoman Wawancara dengan Siswa
1	Apakah anda merasa senang selama proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?
2	Apakah metode bermain peran mudah dipahami dalam pembelajaran keterampilan bercerita?
3	Menurut anda, apakah metode bermain peran efektif membantu selama proses pembelajaran keterampilan bercerita?
4	Bagaimana tanggapan anda mengenai pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?
5	Kendala apa saja yang dihadapi selama pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?
6	Manfaat apa yang anda dapatkan dalam pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?

Lampiran 6c. Hasil Wawancara Praeksperimen

a. Hasil Wawancara dengan Guru

Hari/ Tanggal : Senin, 14 Maret 2016
 Waktu : 10.00 WIB
 Informan (Guru) : Dwi Ristianti, S.Pd. (Guru Bahasa Indonesia kelas VII)
 Pewawancara : Ika Nafisatur R (Mahasiswa PBSI UNY)

Deskripsi

- P : Bagaimana proses pembelajaran keterampilan bercerita yang telah ibu lakukan selama ini?
- G : Saya pembelajaran bercerita dengan cara berceramah dan menugasi siswa untuk menyusun cerita untuk diceritakan di depan kelas.
- P : Metode apa yang digunakan selama proses pembelajaran keterampilan bercerita?
- G : Saya menggunakan metode seperti biasanya yaitu metode ceramah dan penugasan terhadap siswa.
- P : Bagaimana antusiasme dan minat siswa selama proses belajar mengajar berlangsung?
- G : Siswa merasa malu untuk bercerita di depan kelas.
- P : Kendala apa yang ibu hadapi selama proses pembelajaran keterampilan bercerita?
- G : Kendala yang saya hadapi selama ini masalah anak-anak yang tidak bisa diam dan kurang berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung.
- P : Apakah ibu pernah mencoba metode, strategi, media, atau cara lain untuk pembelajaran keterampilan bercerita?
- G : Saya belum pernah mencoba strategi atau metode pembelajaran yang lain.
- P : Apakah Ibu pernah mendengar atau mencoba metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita?
- G : Saya belum pernah mendengar dan mencoba metode tersebut.

b. Hasil Wawancara dengan Siswa

Hari/ Tanggal : Senin, 14 Maret 2016
 Waktu : 10.30 WIB
 Informan (Murid) : Lisa Anggraini (Murid kelas VII D)
 Pewawancara : Ika Nafisatur R (Mahasiswa PBSI UNY)

Deskripsi

- P : Menurut anda, apakah pembelajaran keterampilan bercerita merupakan pelajaran yang menyenangkan dan mudah dilakukan. Berikan alasannya?
- M : Pelajaran bercerita sebenarnya pelajaran yang menyenangkan tetapi saya malu jika bercerita di depan teman-teman.
- P : Ceritakan suasana pembelajaran keterampilan bercerita yang anda alami di dalam kelas.
- M : Selama ini pembelajaran bercerita di kelas guru lebih banyak menerangkan daripada praktik bercerita di depan kelas.
- P : Kendala apa saja yang anda hadapi selama proses pembelajaran keterampilan bercerita?
- M : Kendala yang saya hadapi selama ini selama pembelajaran yaitu malu untuk bercerita di depan kelas.
- P : Apakah anda pernah mendengar metode bermain peran?
- M : Saya belum pernah mendengar metode tersebut.
- P : Pernahkah guru menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita?
- M : Selama ini guru belum pernah menggunakan metode tersebut

Lampiran 6d. Hasil Wawancara Pascaeksperimen

a. Hasil Wawancara dengan Guru

Hari/ Tanggal : Senin, 16 Mei 2016

Waktu : 10.00 WIB

Informan (Guru) : Dwi Ristianti, S.Pd. (Guru Bahasa Indonesia kelas VII)

Pewawancara : Ika Nafisatur R (Mahasiswa PBSI UNY)

Deskripsi

P : Menurut ibu, apakah metode bermain peran efektif dalam pembelajaran keterampilan bercerita?

G : Menurut saya jika melihat hasil yang sudah dicapai siswa metode bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita.

P : Bagaimana antusiasme dan minat siswa selama proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?

G : Siswa antusias dan merasa senang karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

P : Kendala apa yang ibu hadapi selama proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?

G : Kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran yaitu siswa sulit untuk diatur dan mengikuti arahan yang diberikan.

P : Manfaat apa yang ibu dapatkan dari pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?

G : Proses pembelajaran bercerita menjadi lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung.

P : Apakah selanjutnya ibu akan menggunakan metode bermain peran untuk pembelajaran keterampilan bercerita?

G : Saya akan menggunakan metode bermain peran dan mencoba strategi atau metode yang lain disesuaikan dengan kondisi siswa

b. Hasil Wawancara dengan Siswa

Hari/ Tanggal : Senin, 16 Mei 2016

Waktu : 10.30 WIB

Informan (Murid) : Yuli (Murid Kelas VII D)

Pewawancara : Ika Nafisatur R (Mahasiswa PBSI UNY)

Deskripsi

P : Apakah anda merasa senang selama proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?

M : Saya merasa senang selama proses pembelajaran bercerita karena tidak monoton mendengarkan penjelasan dari guru.

P : Apakah metode bermain peran mudah dipahami dalam pembelajaran keterampilan bercerita?

M : Metode bermain peran mudah dipahami karena saya terlibat langsung selama proses pembelajaran dan langsung praktik bercerita.

P : Menurut anda, apakah metode bermain peran efektif membantu selama proses pembelajaran keterampilan bercerita?

M : Metode bermain peran membantu saya selama proses pembelajaran keterampilan bercerita.

P : Bagaimana tanggapan anda mengenai pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?

M : Metode bermain peran merupakan metode yang kreatif, proses pembelajaranpun semakin mudah dipahami.

P : Kendala apa saja yang dihadapi selama pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?

M : Kendala yang saya hadapi selama proses pembelajaran yaitu teman-teman banyak yang mengganggu saat praktik bercerita di depan kelas.

P : Manfaat apa yang anda dapatkan dalam pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran?

M : Pembelajaran semakin mudah dipahami dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

**Lampiran 7. Hasil Uji
Validitas Instrumen**

**Lampiran 8. Hasil Skor
Siswa**

Lampiran 8a. Hasil Skor Siswa Kelompok Eksperimen

No.	Kelompok Eksperimen	
	Pretes	Postes
1.	74	83
2.	64	74
3.	66	76
4.	72	81
5.	65	75
6.	69	79
7.	64	80
8.	72	81
9.	66	75
10.	64	72
11.	63	76
12.	73	81
13.	64	78
14.	68	77
15.	68	77
16.	61	73
17.	60	72
18.	73	81
19.	65	75
20.	67	76
21.	55	69
22.	73	83
23.	67	72
24.	63	73
25.	72	81
26.	70	80
27.	62	74
28.	65	77
29.	59	74
30.	65	74
31.	70	78
32.	65	77
33.	73	81
34.	60	72

Lampiran 8b. Hasil Skor Siswa Kelompok Kontrol

No.	Kelompok Kontrol	
	Pretes	Postes
1.	73	76
2.	68	71
3.	67	69
4.	70	73
5.	66	69
6.	64	67
7.	66	69
8.	70	73
9.	71	74
10.	63	66
11.	68	71
12.	70	73
13.	65	68
14.	65	68
15.	69	72
16.	58	61
17.	62	65
18.	71	74
19.	62	65
20.	71	74
21.	65	68
22.	70	73
23.	64	67
24.	59	62
25.	72	75
26.	67	70
27.	64	67
28.	55	58
29.	68	71
30.	72	75
31.	67	70
32.	68	71
33.	72	75
34.	73	76

**Lampiran 9. Tabel
Distribusi Frekuensi**

Lampiran 9a. Tabel Distribusi Frekuensi Pretes Kelompok Eksperimen

Statistics

N	Valid	34
	Missing	0
Mean		66.2353
Std. Error of Mean		.81983
Median		65.0000
Mode		65.00
Std. Deviation		4.78038
Variance		22.852
Range		19.00
Minimum		55.00
Maximum		74.00
Sum		2252.00

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55	1	2.9	2.9	2.9
	59	1	2.9	2.9	5.9
	60	2	5.9	5.9	11.8
	61	1	2.9	2.9	14.7
	62	2	5.9	5.9	20.6
	63	2	5.9	5.9	26.5
	64	4	11.8	11.8	38.2
	65	5	14.7	14.7	52.9
	66	2	5.9	5.9	58.8
	67	1	2.9	2.9	61.8
	68	2	5.9	5.9	67.6
	69	1	2.9	2.9	70.6
	70	2	5.9	5.9	76.5
	72	3	8.8	8.8	85.3
	73	4	11.8	11.8	97.1
	74	1	2.9	2.9	100.0
Total		34	100.0	100.0	

Lampiran 9b. Tabel Distribusi Frekuensi Postes Kelas Eksperimen

Statistics

N	Valid	34
	Missing	0
Mean		76.6765
Std. Error of Mean		.62297
Median		76.5000
Mode		81.00
Std. Deviation		3.63252
Variance		13.195
Range		14.00
Minimum		69.00
Maximum		83.00
Sum		2607.00

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	69	1	2.9	2.9	2.9
	72	4	11.8	11.8	14.7
	73	2	5.9	5.9	20.6
	74	4	11.8	11.8	32.4
	75	3	8.8	8.8	41.2
	76	3	8.8	8.8	50.0
	77	4	11.8	11.8	61.8
	78	2	5.9	5.9	67.6
	79	1	2.9	2.9	70.6
	80	2	5.9	5.9	76.5
	81	6	17.6	17.6	94.1
	83	2	5.9	5.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Lampiran 9c. Tabel Distribusi Frekuensi Pretes Kelompok Kontrol

Statistics		
PRETES KELAS KONTROL		
N	Valid	34
	Missing	0
Mean		66.9118
Std. Error of Mean		.75214
Median		67.5000
Mode		68.00 ^a
Std. Deviation		4.38570
Variance		19.234
Range		18.00
Minimum		55.00
Maximum		73.00
Sum		2275.00

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55	1	2.9	2.9	2.9
	58	1	2.9	2.9	5.9
	59	1	2.9	2.9	8.8
	62	2	5.9	5.9	14.7
	63	1	2.9	2.9	17.6
	64	3	8.8	8.8	26.5
	65	3	8.8	8.8	35.3
	66	2	5.9	5.9	41.2
	67	3	8.8	8.8	50.0
	68	4	11.8	11.8	61.8
	69	1	2.9	2.9	64.7
	70	4	11.8	11.8	76.5
	71	3	8.8	8.8	85.3
	72	3	8.8	8.8	94.1
	73	2	5.9	5.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Lampiran 9d. Tabel Distribusi Frekuensi Postes Kelompok Kontrol

Statistics

N	Valid	34
	Missing	0
Mean		69.8824
Std. Error of Mean		.75261
Median		70.5000
Mode		71.00 ^a
Std. Deviation		4.38845
Variance		19.258
Range		18.00
Minimum		58.00
Maximum		76.00
Sum		2376.00

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58	1	2.9	2.9	2.9
	61	1	2.9	2.9	5.9
	62	1	2.9	2.9	8.8
	65	2	5.9	5.9	14.7
	66	1	2.9	2.9	17.6
	67	3	8.8	8.8	26.5
	68	3	8.8	8.8	35.3
	69	3	8.8	8.8	44.1
	70	2	5.9	5.9	50.0
	71	4	11.8	11.8	61.8
	72	1	2.9	2.9	64.7
	73	4	11.8	11.8	76.5
	74	3	8.8	8.8	85.3
	75	3	8.8	8.8	94.1
	76	2	5.9	5.9	100.0
Total		34	100.0	100.0	

**Lampiran 10. Tabel Uji
Normalitas**

Lampiran 10a. Tabel Hasil Uji Normalitas Pretes Kelompok Eksperimen

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
HASIL UJI NORMALITAS PRETES EKSPERIMEN	34	100.0%	0	.0%	34	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
HASIL UJI NORMALITAS PRETES EKSPERIMEN	Mean	66.2353	.81983
	95% Confidence Interval for Mean	64.5673	
	Lower Bound	67.9032	
	Upper Bound		
	5% Trimmed Mean	66.3595	
	Median	65.0000	
	Variance	22.852	
	Std. Deviation	4.78038	
	Minimum	55.00	
	Maximum	74.00	
	Range	19.00	
	Interquartile Range	7.50	
	Skewness	-.082	.403
	Kurtosis	-.563	.788

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL UJI NORMALITAS PRETES EKSPERIMEN	.131	34	.146	.956	34	.192

Lampiran 10b. Tabel Hasil Uji Normalitas Postes Kelompok Eksperimen

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
UJI NORMALITAS POSTES EKSPERIMEN	34	100.0%	0	.0%	34	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
UJI NORMALITAS POSTES EKSPERIMEN	Mean		76.6765	.62297
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	75.4090	
		Upper Bound	77.9439	
	5% Trimmed Mean		76.6830	
	Median		76.5000	
	Variance		13.195	
	Std. Deviation		3.63252	
	Minimum		69.00	
	Maximum		83.00	
	Range		14.00	
	Interquartile Range		6.25	
	Skewness		.019	.403
	Kurtosis		-.881	.788

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
UJI NORMALITAS POSTES EKSPERIMEN	.118	34	.200 [*]	.958	34	.206

Lampiran 10c. Tabel Hasil Uji Normalitas Pretes Kelompok Kontrol

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
UJI NORMALITAS PRETES KONTROL	34	100.0%	0	.0%	34	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
UJI NORMALITAS PRETES KONTROL	Mean	66.9118	.75214
	95% Confidence Interval for Lower Bound Mean	65.3815	
	Upper Bound	68.4420	
	5% Trimmed Mean	67.1667	
	Median	67.5000	
	Variance	19.234	
	Std. Deviation	4.38570	
	Minimum	55.00	
	Maximum	73.00	
	Range	18.00	
	Interquartile Range	6.25	
	Skewness	-.803	.403
	Kurtosis	.440	.788

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
UJI NORMALITAS PRETES KONTROL	.112	34	.200 [*]	.944	34	.080

Lampiran 10d. Tabel Hasil Uji Normalitas Postes Kelompok Kontrol

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
UJI NORMALITAS POSTES KONTROL	34	100.0%	0	.0%	34	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
UJI NORMALITAS POSTES KONTROL	Mean		69.8824	.75261
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	68.3512	
		Upper Bound	71.4136	
	5% Trimmed Mean		70.1340	
	Median		70.5000	
	Variance		19.258	
	Std. Deviation		4.38845	
	Minimum		58.00	
	Maximum		76.00	
	Range		18.00	
	Interquartile Range		6.25	
	Skewness		-.780	.403
	Kurtosis		.407	.788

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
UJI NORMALITAS POSTES KONTROL	.114	34	.200 [*]	.945	34	.087

**Lampiran 11. Tabel Uji
Homogenitas**

Lampiran 11a. Tabel Hasil Uji Homogenitas Skor Pretes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.533	1	66	.468

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	7.779	1	7.779	.370	.545
Within Groups	1388.853	66	21.043		
Total	1396.632	67			

Lampiran 11b. Tabel Hasil Uji Homogenitas Skor Postes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.671	1	66	.416

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	784.721	1	784.721	48.359	.000
Within Groups	1070.971	66	16.227		
Total	1855.691	67			

**Lampiran 12. Tabel Uji
Hipotesis**

Lampiran 12a. Tabel Hasil Uji-t Sampel Pretes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Group Statistics

KELAS		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
UJI T SAMPEL PRETES	KONTROL	34	66.9118	4.38570	.75214
	EKSPERIMEN	34	66.2353	4.78038	.81983

		UJI T SAMPEL PRETES	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.533	
	Sig.	.468	
t-test for Equality of Means	t	.608	.608
	df	66	65.516
	Sig. (2-tailed)	.545	.545
	Mean Difference	.67647	.67647
	Std. Error Difference	1.11258	1.11258
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower -1.54487	-1.54518
		Upper 2.89781	2.89812

Lampiran 12b. Tabel Hasil Uji-t Sampel Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**Group Statistics**

KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
UJI HOMOGENITAS POSTES KONTROL	34	69.8824	4.38845	.75261
EKSPERIMEN	34	76.6765	3.63252	.62297

		UJI HOMOGENITAS POSTES	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.671	
	Sig.	.416	
t-test for Equality of Means	t	-6.954	-6.954
	df	66	63.774
	Sig. (2-tailed)	.000	.000
	Mean Difference	-6.79412	-6.79412
	Std. Error Difference	.97700	.97700
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-8.74475
		Upper	-4.84348

Lampiran 12c. Tabel Uji-t Berhubungan Skor Pretes dan Postes Kelompok Eksperimen

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	UJI T HUBUNGAN PRETES EKSPERIMEN	66.2353	34	4.78038	.81983
	UJI T HBUNGAN POSTES EKSPERIMEN	76.6765	34	3.63252	.62297

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	UJI T HUBUNGAN PRETES EKSPERIMEN & UJI T HBUNGAN POSTES EKSPERIMEN	34	.908	.000

	Pair 1
	UJI T HUBUNGAN PRETES - POSTES EKSPERIMEN
Paired Differences Mean	-10.44118
Std. Deviation	2.12048
Std. Error Mean	.36366
95% Confidence Interval Lower of the Difference	-11.18105
Upper	-9.70131
t	-28.711
df	33
Sig. (2-tailed)	.000

Lampiran 12d. Tabel Hasil Uji-t Berhubungan Skor Pretes dan Postes Kelompok Kontrol

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETES KONTROL	66.9118	34	4.38570	.75214
	POSTES KONTROL	69.8824	34	4.38845	.75261

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETES KONTROL & POSTES KONTROL	34	.999	.002

		Pair 1
		PRETES KONTROL - POSTES KONTROL
Paired Differences	Mean	-2.97059
	Std. Deviation	.17150
	Std. Error Mean	.02941
	95% Confidence Interval of the Difference	-3.03043
	Lower Upper	-2.91075
t		-101.000
df		33
Sig. (2-tailed)		.002

**Lampiran 13. Indikator
Aspek Penilaian Bercerita**

Indikator Aspek Penilaian Bercerita

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1.	Makna Keseluruhan Cerita	Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang sangat jelas	5
		Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang jelas	4
		Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang cukup jelas	3
		Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang kurang jelas	2
		Cerita yang disampaikan mempunyai makna yang tidak jelas	1
2.	Isi Cerita	Isi cerita terkonsep dengan sangat baik sesuai dengan tema	5
		Isi cerita terkonsep dengan baik sesuai dengan tema	4
		Isi cerita terkonsep dengan baik, namun kurang sesuai dengan tema	3
		Isi cerita kurang terkonsep dengan baik serta kurang sesuai dengan tema	2
		Isi cerita tidak terkonsep dengan baik dan tidak sesuai dengan tema	1
3.	Logika Cerita	Penyampaian dan pengungkapan cerita mudah diterima dan sangat logis	5
		Penyampaian dan pengungkapan cerita mudah diterima dan logis	4
		Penyampaian dan pengungkapan cerita mudan diterima, namun kurang logis	3
		Penyampaian dan pengungkapan cerita tidak mudah diterima dan kurang logis	2
		Penyampaian dan pengungkapan cerita tidak logis	1
4.	Alur Cerita	Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang sangat jelas dari awal sampai akhir dan mudah dipahami	5
		Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang jelas dari awal sampai akhir dan mudah dipahami	4
		Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang cukup jelas dari awal sampai akhir, namun bisa dipahami	3
		Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang kurang jelas dari awal sampai akhir dan kurang bisa dipahami	2
		Cerita yang disampaikan mempunyai alur cerita yang tidak jelas dari awal sampai	1

		akhir dan tidak bisa dipahami	
5.	Ekspresi dan Tingkah Laku	Sikap sangat ekspresif, gerak-gerik wajar, tenang, dan tidak grogi	5
		Sikap ekspresif, gerak-gerik sesekali kurang wajar, tenang, dan tidak grogi	4
		Sikap cukup ekspresif, gerak-gerik beberapa kali kurang wajar, kurang tenang, dan sedikit grogi	3
		Sikap kurang ekspresif, gerak-gerik beberapa kali tidak wajar, kurang tenang, dan grogi	2
		Sikap kaku, tidak ekspresif, tidak tenang, dan grogi	1
6.	Pilihan Kata	Penggunaan kata, istilah, dan ungkapan sesuai dengan cerita dan variatif	5
		Penggunaan kata, istilah, dan ungkapan sesuai dengan cerita kurang variatif	4
		Penggunaan istilah, kata, dan ungkapan terpengaruh dialek	3
		Penggunaan kata, istilah, dan ungkapan sesuai dengan cerita namun terbatas	2
		Penggunaan kata, istilah, dan ungkapan tidak sesuai dengan cerita dan terbatas	1
7.	Penempatan Nada	Penempatan nada sudah digunakan dengan tepat dan sesuai dengan makna cerita	5
		Penempatan nada digunakan dengan baik dan sesuai dengan makna cerita	4
		Penempatan nada kurang baik sehingga makna cerita kurang tersampaikan	3
		Penempatan nada tidak digunakan dengan baik	2
		Penempatan nada tidak digunakan sehingga cerita terkesan pasif	1
8.	Kelancaran	Siswa bercerita lancar dari awal sampai akhir dengan jeda tepat	5
		Siswa bercerita lancar dari awal sampai akhir namun jeda kurang tepat	4
		Siswa bercerita dengan sesekali tersendat dan jeda kurang tepat	3
		Siswa bercerita dengan tersendat-sendat dan jeda tidak tepat	2
		Siswa bercerita tersendat-sendat dari awal sampai akhir cerita dengan jeda yang tidak tepat	1

**Lampiran 14. Penghitungan
Kategori Kecenderungan Skor**

Lampiran 13. Penghitungan Kategori Kecenderungan Skor

1. Pretes Kelompok Eksperimen

a. $M_i = \frac{1}{2} (\text{Skor maks} + \text{Skor min})$

$$\frac{1}{2} (74 + 55)$$

$$\frac{1}{2} (129)$$

$$64,5$$

b. $SD_i = \frac{1}{6} (\text{Skor maks} - \text{Skor min})$

$$\frac{1}{6} (74-55)$$

$$\frac{1}{6} (19)$$

$$3,5$$

c. Kategori Rendah $= < (M_i - SD_i)$

$$< (64,5 - 3,5)$$

$$< 61$$

d. Kategori sedang $= < (M_i - SD_i) \text{ s.d. } (M_i + SD_i)$

$$< (61) \text{ s.d. } (64,5 + 3,5)$$

$$< 61 \text{ s.d. } 68$$

e. Kategori tinggi $= > M_i + SD_i$

$$> 64,5 + 3,5$$

$$> 68$$

2. Pretes Kelompok Kontrol

a. $M_i = \frac{1}{2} (\text{Skor maks} + \text{Skor min})$

$$\frac{1}{2} (73 + 55)$$

$$\frac{1}{2} (128)$$

$$64$$

b. $SD_i = \frac{1}{6} (\text{Skor maks} - \text{Skor min})$

$$\frac{1}{6} (73-55)$$

$$\frac{1}{6} (18)$$

$$3$$

- c. Kategori Rendah $= < (M_i - SD_i)$
 $< (64 - 3)$
 < 61
- d. Kategori sedang $= < (M_i - SD_i)$ s.d. $(M_i + SD_i)$
 $< (61)$ s.d. $(64 + 3)$
 < 61 s.d. 67
- e. Kategori tinggi $= > M_i + SD_i$
 $> 64 + 3$
 > 67

3. Postes Kelompok Eksperimen

- a. $M_i = \frac{1}{2} (\text{Skor maks} + \text{Skor min})$
 $\frac{1}{2} (83 + 69)$
 $\frac{1}{2} (152)$
 76
- b. $SD_i = \frac{1}{6} (\text{Skor maks} - \text{Skor min})$
 $\frac{1}{6} (83 - 69)$
 $\frac{1}{6} (14)$
 $2,5$
- c. Kategori Rendah $= < (M_i - SD_i)$
 $< (76 - 2,5)$
 $< 73,5$
 < 74 (dibulatkan ke atas)
- d. Kategori sedang $= < (M_i - SD_i)$ s.d. $(M_i + SD_i)$
 $< (74)$ s.d. $(76 + 2,5)$
 < 74 s.d. $78,5$
- e. Kategori tinggi $= > M_i + SD_i$
 $> 76 + 2,5$
 $> 78,5$
 > 79 (dibulatkan ke atas)

4. Postes Kelompok Kontrol

a. $M_i = \frac{1}{2} (\text{Skor maks} + \text{Skor min})$

$$\frac{1}{2} (76 + 58)$$

$$\frac{1}{2} (134)$$

$$67$$

b. $SD_i = \frac{1}{6} (\text{Skor maks} - \text{Skor min})$

$$\frac{1}{6} (76 - 58)$$

$$\frac{1}{6} (18)$$

$$3,6$$

$$4 \text{ (dibulatkan ke atas)}$$

c. Kategori Rendah $= < (M_i - SD_i)$

$$< (67 - 4)$$

$$< 63$$

d. Kategori sedang $= < (M_i - SD_i) \text{ s.d. } (M_i + SD_i)$

$$< (63) \text{ s.d. } (67 + 4)$$

$$< 63 \text{ s.d. } 71$$

e. Kategori tinggi $= > M_i + SD_i$

$$> 67 + 4$$

$$> 71$$

**Lampiran 15. Contoh
Hasil Pekerjaan Siswa**

Lampiran 14. Contoh Hasil Pekerjaan Siswa

A. Tulisan Siswa Pretes Kelompok Kontrol

Nama : Raisa Yulien
 Kelas : VII C
 No Absen : 18
 Nama Tokoh Idola : Prilly Latuconsina

Prilly lahir pada tanggal 19 Desember 1996. Dia tinggal di Jakarta. Dia seorang aktris yang terkenal. Dia mempunyai hobi membaca dan berakting. Alasan saya menyukai dia, karena cantik, baik, dan tidak sombong.

B. Tulisan Siswa Pretes Kelompok Eksperimen

Nama : Tegar Restu Anom Satria
 Kelas : VII D
 No Absen : 31
 Nama Tokoh Idola : Nike Ardila

Nike ardila lahir pada tanggal 27 Desember 1975. Dia mempunyai hobi bermain music, berenang dan bermain bulu tangkis alamat rumah Bandung, Jawa Barat. Nike ardila merupakan penyanyi dangdut yang professional, namun sayang dia meninggal ketika masih usia muda. Saya mengidolakan Nike, karena berbakat, mempunyai suara bagus, dan tidak sombong. Nike Ardila sangat menginspirasi saya untuk semangat belajar dan berkarya.

C. Tulisan Siswa Postes Kelompok Kontrol

Nama : Salfadila Indah Anggita W
 Kelas : VII C
 No : 22
 Nama Tokoh Idola : Prilly Latuconsina

Prilly lahir pada tanggal 19 Desember 1996. Dia tinggal di Jakarta. Dia seorang aktris yang terkenal. Dia mempunyai hobi membaca dan berakting. Alasan saya menyukai dia, karena cantik, baik, dan tidak sombong. Saya sangat mengagumi Prilly dan berharap bias menjadi aktris terkenal seperti Dia.

D. Tulisan Siswa Postes Kelompok Eksperimen

Nama : Syarif Adi sebagai Sopo

Aziz Pranama sebagai Jarwo

Alvin Ardaniawan sebagai Adit

Jito Pranomo sebagai Aziz gagap

Kelas : VII D

Sebuah Percakapan Sopo dan Jarwo di sebuah lapangan sepak bola, sambil menunggu kedatangan Adit.

Jarwo: Sopo! Sini tak bilangin

Sopo: Apa bos?

Jarwo: Aku ini bingung mau kerja, tapi kerja apa?

Sopo: Tadi aku ketemu temen bos, aku ditawari kerja.

Jarwo: Kerja apa Sopo?

Sopo: (Dengan wajah kebingungan) Aku lupa bos, kerja apa, gimana ini bos?

Jarwo: (Dengan nada kesal) Sopo..Sopo.. kamu itu bagaimana, ditawari kerja kok lupa aduh..aduh!

Sopo: Tapi ini bos, aku dikasih kertas (sambil memberikan kertas itu pada Jarwo)

Jarwo: Mana, tak baca dulu

Di tengah-tengah percakapan tiba-tiba Adit datang dan membuat kaget bang Jarwo.

Adit: Assalamualaikum bang Jarwo, bang Sopo.

Jarwo: Waalikumsalam, akmu itu bikin kaget saya saja, bagaimana kalau saya jantungan, kamu mau tanggung jawab?

Adit: Maaf bang Jarwo.

Jarwo: Sudah..sudah.. gimana ini jadi latihan tidak belajar nyanyi sama saya?

Adit: Jadi dong bang!

Sopo: Bos..bos siapa yang mau nyanyi?

Jarwo: Ealah Sopo kalau kamu ndak tahu tidak usah ikut-ikutan.

Adit: Adit mau latihan nyanyi bang Sopo buat tes vocal di sekolah Adit.

Sopo: O.. begitu ya Dit?

Adit: Ayo bang ikut latihan juga!

Disaat latihan akan dimulai, tiba-tiba seseorang datang dan mengaku sebagai Aziz Gagap, Ia bertanya mengenai alamat rumah Haji Udin.

Aziz: Permisi, sa..sa.. saya mau numpang ta..ta..ta.. tanya alamat rumah Ha..Ha..Haji UDIN?

Jarwo: Kalau ngomong itu mbok yang jelas saya jadi tidak atahu.

Aziz: Ma..maa.ma.. mau Tanya alamat Ha..ha..Ha.. Haji Udin.

Sopo: (Terlihat kebingungan) Haji Udin siapa bos?

Jarwo: Saya juga ndak tahu Sopo, ngomongnya nggak jelas! Coba Dit kamu pasti ngerti!

Adit: Iya bang, Adit coba Tanya orang itu.

Aziz: Ta..ta..ta.tahu apa tidak?

Adit: Mkasud abang rumah Haji Udin?

Aziz: Be..be..be..betul nak.

Adit: Dari sisni abang lurus ada pertigaan belok kanan deket warung sate itu rumah Haji Udin.

Aziz: Lu..lu..lurus be..be..belok kanan?

Adit: Iya belok kanan bang.

Aziz: oke te..te..te.terima ka..ka..ka..kasih

Adit: Sama-sama hati-hati di jalan bang.

Setelah itu Aziz Gagap meninggalkan lapangan dan bergegas menuju rumah Haji Udin, sementara itu Adit, Sopo, dan Jarwo meneruskan latihan bernyanyi yang semapt tertunda.

Lampiran 16.
Dokumentasi

Lampiran 15. Dokumentasi



Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok Eksperimen



Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok Kontrol



Pretes Kelompok Eksperimen



Pretes Kelompok Kontrol



Postes Kelompok Eksperimen



Postes Kelompok Kontrol

**Lampiran 16. Surat Izin
Penelitian**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI, YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207

Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 289h/UN.34.12/DT/III/2016
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 14 Maret 2016

Yth. Bupati Sleman
c.q. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab.
Sleman
Jl. Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**KEEFEKTIFAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERCERITA SISWA
KELAS VII SMP**

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : IKA NAFISATUR ROCHANIAH
NIM : 12201241032
Jurusan/Program Studi : Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia
Waktu Pelaksanaan : Maret – April 2016
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 2 Gamping

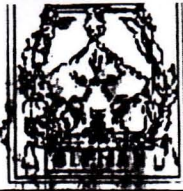
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,
Indun Roko Utami, S.E.
NIP. 19670704 199312 2 001

Tembusan:

- Kepala SMP Negeri 2 Gamping



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1113 / 2016

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/1054/2016
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 15 Maret 2016

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : IKA NAFISATUR ROCHANIAH
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12201241032
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Sigran Dukun Magelang Jateng
No. Telp / HP : 085643071883
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**KEEFEKTIFAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN BERCERITA SISWA KELAS VII SMP**
Lokasi : SMP N 2 Gamping Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 15 Maret 2016 s/d 14 Juni 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 15 Maret 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Gamping
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Gamping
6. Ka. SMP N 2 Gamping Sleman
7. Dekan FBS UNY
8. Yang Bersangkutan

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan



ERNY MARYATUN, S.IP, MT



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 2 GAMPING

Jalan Jambon, Trihanggo Gamping Sleman, Yogyakarta, 55291

Telepon (0274) 6415174

E-mail : smpn2gamping@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 070 / 112 / 2016

Saya, yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : SUGIYARTO, S.Pd.
Jabatan : Kepala SMP Negeri 2 Gamping

dengan ini menerangkan bahwa :


Nama : IKA NAFISATUR ROCHANIAH
NIM : 12201241032
Program/Tingkat : S1
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Rumah : Sigran Dukun Magelang Jateng
Telp/HP : 085643071883

telah melaksanakan penelitian/observasi di SMP Negeri 2 Gamping Sleman untuk memperoleh data penyusunan Tugas Akhir dengan judul :

"KEEFEKTIFAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERCERITA SISWA KELAS VII SMP"

Waktu Penelitian : 15 Maret s/d 14 Juni 2016

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Gamping, 26 Mei 2016
Kepala SMP Negeri 2 Gamping

SUGIYARTO, S.Pd.
Pembina, IV/a
NIP. 19571215 197803 1 005